# GUIA DE KITS DE ARTON

**Criação:** Bruno Garrido
**Revisão:** Bruno Garrido e Adriano Cleber
**Capa:** Gilberto Bueno e Grupo Hokusai X-Mangá

## Agradecimentos

Ao Mágico, pelo interesse em transformar este trabalho em um netbook.

Ao Elerion Zariael (BURP), por suas observações e sugestões sempre precisas e valiosas.

Ao Marcelo de Matos "Guaxinim", por ter criado as regras de Poder Elemental — muito importantes no desenvolvimento deste netbook.

Ao Pedro Henrique Silveira, Warlock, Gabriel "Klee" Siqueira e todo o pessoal da Lista Tormenta, por todo o apoio concedido a este trabalho.

# ÍNDICE

# INTRODUÇÃO

Este trabalho contém vários kits de personagens para serem utilizados em campanhas de Tormenta, o cenário de fantasia medieval da Dragão Brasil. É certo que uma grande quantidade de outros kits já foi publicada no Manual do Aventureiro e no livro Tormenta 3E, mas é sempre interessante adicionar elementos novos ao que já existe.

Para quem não está acostumado com o termo, cabe aqui uma explicação: um kit é uma espécie de profissão, ou seja, consiste em um conjunto de vantagens e perícias pré-escolhidas a fim de direcionar a construção de um personagem de acordo com uma determinada linha, fornecendo-lhe uma roupagem. Como o 3D&T e o sistema Daemon são sistemas genéricos, um jogador novato poderia ter dificuldades em definir o conceito de seu personagem, devido a tantas opções possíveis de regras. Assim, os kits são mais voltados aos jogadores iniciantes, embora os veteranos possam adotá-los sem problemas.

Os kits apresentados aqui servem como apoio àqueles já publicados por manuais oficiais e extra-oficiais, além de adicionarem elementos que podem ser interessantes às aventuras ou campanhas — a descrição de muitos kits faz referência a fatos, histórias, personagens etc. Espero que este trabalho seja útil para jogadores e mestres, sejam estes de Tormenta ou de outros cenários de RPG.

Bom divertimento!

***Bruno "Koroa-san" Garrido***

# KITS

## Acólito

Seguir uma carreira religiosa é o sonho de diversas pessoas em Arton. Sacerdotes de diversas religiões têm o respeito e admiração dos cidadãos comuns devido às suas funções como líderes, conciliadores, conselheiros e, em alguns casos, profetas. Contudo, o candidato precisa cumprir uma série de requisitos, obrigações e etapas a fim de alcançar determinada posição. O primeiro passo a ser seguido por um candidato a sacerdote é tornar-se um acólito.

Durante sua formação, o acólito aprenderá sobre as bases fundamentais da religião a qual pretende representar. O conteúdo destes ensinamentos compreende elementos históricos, filosóficos, éticos e ritualísticos, além de procedimentos médicos — em algumas religiões, o discípulo também tem acesso a conhecimentos sobre ciência e/ou magia arcana. O acólito pode ser treinado em uma ordem, templo religioso ou simplesmente por um clérigo experiente.

Obviamente, por ser um aprendiz, o acólito não pode exercer plenamente as funções competentes a um clérigo, mas está autorizado por seus superiores a realizar pequenos serviços e missões em nome de sua respectiva igreja. É normal que acólitos em estágios mais avançados conheçam alguns milagres e magias básicas — como a Bênção (vide o netbook ***Poderes da Fé***, de minha autoria, disponível no site da Editora Daemon) ou a Cura Elementar (disponível no ***Guia de Magias de Arton***, também escrito por mim). Contudo, isto não é uma regra geral.

Este kit é mais recomendável para a utilização do Mestre na criação de NPCs, devido às poucas vantagens oferecidas aos personagens. Seu emprego por PCs, entretanto, é livre.

### Acólito

**3D&T**
**Custo:** 0
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe Mestre gratuitamente. Pode comprar Clericato por 1 ponto
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×2

**DAEMON**
**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 80 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Etiqueta 20, Herbalismo 10, Oculto 20, Primeiros Socorros 20, Pesquisa/Investigação 20, Religião 20, Rituais 10
**Aprimoramentos:** 1 Ponto de Fé, 1 Ponto Heróico, Tutor 1
**Pontos de Fé:** 1 + 1 a cada dois níveis
**Pontos Heróicos:** 1 por nível

# Advogado de Khalmyr

Em Arton, os servos de Khalmyr são os responsáveis por manter a ordem onde atuam. Cavaleiros e paladinos se encarregam em perseguir e capturar criminosos, enquanto os clérigos desempenham uma função jurídica.

As ordens de Khalmyr são os melhores lugares para se aprender sobre a lei, ordem, direitos e deveres do cidadão. No entanto, estes conhecimentos não são exclusivos apenas aos servos do deus da justiça. Muitos profissionais da área jurídica recebem esta formação, justamente pela boa reputação das ordens. Entre estes profissionais está o advogado de Khalmyr.

O advogado de Khalmyr é especializado no conhecimento e interpretação das leis vigentes em sua sociedade, com o intuito de defender ou acusar uma pessoa. Como defensor, ele deve buscar os meios necessários e legais para absolver o seu cliente ou, pelo menos, atenuar a sua sentença caso a condenação seja inevitável. Como promotor, seu objetivo é condenar o réu através de uma análise profunda dos atos deste em confronto com a lei.

Em julgamentos, os advogados de Khalmyr atuam como promotores ou defensores públicos, ou seja, prestam seu serviço gratuitamente às partes envolvidas. Seus honorários são pagos pela coroa real.

Advogados de Khalmyr nunca podem utilizar meios ilícitos ou imorais para cumprir com seus serviços. Eles são proibidos de mentir, subornar, coagir testemunhas, forjar provas ou álibis. As únicas armas com que estes profissionais podem contar são a lei, os fatos apresentados e o bom senso.

Conta-se que, se um advogado de Khalmyr exercer sua função com integridade durante um longo tempo, ele é recompensado pelo próprio deus da justiça com o dom da verdade. Ele poderia saber, com certeza absoluta, quando uma pessoa está mentindo ao responder uma pergunta. Esta habilidade pode ser utilizada uma vez por dia para cada dez anos de vida.

No Sistema Daemon, um advogado pode ser um devoto fervoroso do deus da justiça e comprar Pontos de Fé (1 ou 2 pontos), mas isto não é obrigatório.

## Advogado de Khalmyr

### 3D&T

**Custo:** 0
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe Jurisprudência (Ciência) e Manipulação gratuitamente
**Desvantagens:** Código de Honra (ver texto)
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 210 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Atuação 20, Burocracia 30, Contabilidade 20, Etiqueta 30, Empatia 30, Filosofia 20, Interrogatório 40, Jurisprudência 50, Lábia 30, Ler/Escrever 30
**Aprimoramentos:** 2 Pontos Heróicos, Biblioteca 1, Contatos e Aliados 1, Recursos 1, Código de Honra -1
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Aniquilador

Sem dúvida este é o mais raro e temido entre os guerreiros ligados aos elementos. Os aniquiladores possuem poderes relacionados ao pó e à corrosão, elementos que representam a destruição e a decadência.

Não se sabe como os aniquiladores aprenderam suas habilidades especiais, pois estes não revelam seus métodos a ninguém. Comenta-se que seus locais de treinamento sejam ambientes onde existam apenas restos do que um dia foi um lugar repleto de vida e prosperidade. Cidades fantasmas, cemitérios e terrenos devastados estariam entre os locais preferidos entre os aniquiladores, além de outros que se encaixem neste perfil.

Entretanto, os aniquiladores só começam a desenvolver melhor suas habilidades quando estão em contato direto com o seu elemento regente. Tais treinamentos são extremamente dolorosos e mortais, pois exigem, por exemplo, que o guerreiro cubra o seu corpo com o sangue de um Dimmak (criaturas com a habilidade de destruir qualquer coisa com um simples toque). Conta-se que o sangue desta criatura é altamente corrosivo, capaz de pulverizar carne humana em poucos segundos. Outras formas de treinamento adotadas pelos aniquiladores são especuladas por meio de histórias incríveis e sem nenhum pingo de credibilidade. Certa vez, um bardo contou que os aniquiladores deixam-se engolir por criaturas de tamanho colossal para treinar dentro dos estômagos destes (ou em qualquer parte do corpo destas criaturas que produza substâncias corrosivas). Obviamente, acreditar em uma história destas é abrir um precedente para ser chamado de estúpido (ou louco).

Quanto aos seus poderes, os aniquiladores podem disparar raios negros em seus adversários. Além do dano, o raio provoca um ardor intenso na pele de quem o tocar. Seus testes de Habilidade/AGI e DEX serão penalizados em –1/–10% por 1d6 rodadas. Somado a isto, estes guerreiros podem criar uma cortina de pó com volume 3×3×3 m³, ou disparar um jato de pó nos olhos de seus inimigos para cegá-los. Tanto os efeitos da cegueira quanto da cortina de pó duram 3 rodadas.

Mas o poder mais impressionante (e temido) dos aniquiladores é o Toque Letal. Com isto, eles podem degenerar praticamente qualquer coisa com o toque de suas mãos. Metais se enferrujam, matéria orgânica apodrece, pedras se decompõem como se fossem feitas de sabão. A área atingida limita-se apenas à superfície tocada pelo Aniquilador, mas é o suficiente para causar medo e preocupações em quem estiver por perto. Estes guerreiros, pelas razões descritas acima, nunca foram vistos utilizando qualquer arma, sendo adeptos de técnicas de combate desarmado.

Apesar do Toque Letal ser a principal habilidade dos aniquiladores, este poder traz conseqüências bem desagradáveis para estes personagens. Pequenas plantas e animais morrem ao se aproximarem dele, enquanto animais maiores evitam ficar próximos do Aniquilador. Obviamente alguém vai perceber estes efeitos cedo ou tarde, e isto vai despertar suspeitas entre as outras pessoas (“ele deve ser um bruxo ou um seguidor de algum deus maligno. Vamos matá-lo antes que ele acabe conosco”). Este efeito colateral é o principal motivo para os aniquiladores tornarem-se reclusos e preferirem agir à noite, onde o fluxo de pessoas é menor. Além disso, estes guerreiros têm uma certa dificuldade para se alimentarem (afinal, eles destroem praticamente tudo o que tocam, inclusive comida e talheres). Para conseguirem isto, eles precisam contar com a ajuda alheia ou utilizar algum método exótico e constrangedor para tal (como comer usando apenas a boca, uma tarefa pra lá de complicada...).

Como os aniquiladores lidam com um elemento relacionado à destruição e decadência, eles também sucumbem mais facilmente a qualquer ataque feito com o elemento Luz. Por se sentirem incomodados com os raios solares, estes guerreiros costumam vestir grandes mantos escuros para se protegerem. A incidência dos raios do Sol não causa nenhuma penalidade nos aniquiladores, mas estes sentem um grande desconforto e ficam muito irritadiços nestas condições.

## Aniquilador

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Dano por Pó/Corrosão (Terra + Trevas) e Armadura Extra: Trevas gratuitamente
**Desvantagens:** Maldição Grave (Toque Letal), Vulnerabilidade: Luz
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 280 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Artes Marciais ou Briga 40/40, Camuflagem 20, Escutar 20, Esquiva 30, Furtividade 30, Intimidação 30, Luta às Cegas (40), Oculto 20, Sobrevivência (ambientes devastados) 40, Subterfúgio 30, uma Manobra de Combate
**Aprimoramentos:** Poder Elemental* 1, 4 Pontos Heróicos, Toque Letal -3*
**Pontos Heróicos:** 4 por nível

# Aprendiz de Mago

Em Arton, quando uma pessoa deseja seguir a carreira de mago, ela pode iniciá-la de duas formas diferentes: 1) ingressar-se em uma escola de magia — como a Grande Academia Arcana; 2) procurar um mago experiente e convencê-lo a aceitá-la como aprendiz. A primeira forma é a mais adotada por aqueles com condições financeiras o bastante para custear as altas mensalidades das escolas arcanas. Para os demais, resta a segunda opção.

Não é fácil tornar-se aprendiz de um mago. Inicialmente, o candidato deve apresentar um forte motivo para ser aceito por seu pretenso mestre — possuir algum poder mágico oculto, ser parente de um antigo colega de aventuras do mago, possuir bondade no coração ou responsabilidade em seus atos, possuir algum item interessante para o arcano etc. Após isto, o mago geralmente vai exigir em troca de seus ensinamentos alguma forma de compensação por parte do discípulo, seja ela em dinheiro ou sob a forma de favores — estes últimos serão definidos segundo a criatividade (ou crueldade) do Mestre.

A relação mestre-aprendiz nunca é previsível. Ela vai depender exclusivamente do comportamento dos dois. Mestres severos e autoritários são os mais temidos por aprendizes preguiçosos, desastrados ou totalmente irresponsáveis, mas podem ser as escolhas mais indicadas para que estes discípulos criem algum juízo e encarem a sua carreira com mais seriedade. Já os mestres com uma personalidade mais tolerante e paternal são os preferidos pela maioria dos aprendizes, exceto por aqueles mais obstinados em aprender o máximo sobre as artes mágicas. Quanto aos mestres mais... tresloucados... os aprendizes precisam ser muito pacientes e habilidosos para lidarem com a imprevisibilidade de seus respectivos mentores.

O kit aprendiz de mago é simplório e limitado se comparado a outros existentes. Por isso, seu uso é mais recomendado para a criação de NPCs. Entretanto, se um personagem jogador quiser adotá-lo, pode fazê-lo sem restrições.

**Aprendiz de Mago**

**3D&T**
**Custo:** 0
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe Mestre gratuitamente
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×2

**DAEMON**
**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 100 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Alquimia 10, Herbalismo 20, Ler/Escrever 30, Oculto 20, Pesquisa/Investigação 20, Rituais 10, Teoria da Magia 20
**Aprimoramentos:** 1 Ponto Heróico, Tutor 1
**Pontos Heróicos:** 1 por nível

# Arauto da Intriga

A maioria dos bardos é bem recebida pela população de Arton. Eles são responsáveis por entreter e informar as pessoas com notícias do cotidiano (nem sempre transmitidas com exatidão). Há aqueles especialistas em cativar as mulheres com músicas e histórias de amor, enquanto outros estão preocupados em levar cultura aos povos através da escrita e das artes.

No entanto, já se tem notícias de bardos que utilizam o seu talento e carisma para disseminar a intriga e a discórdia nas cidades aonde passam. Eles fazem isto contando histórias carregadas de mentiras e informações deliberadamente distorcidas ("Ah, fiquei sabendo que os moradores da cidade de Ahzur disseram para o regente que os cidadãos daqui são um bando de corruptos e aproveitadores"). Por conta destas histórias, as pessoas começam a desconfiar umas das outras. As relações afetivas ficam seriamente abaladas e, em casos extremos, o ódio e o rancor podem tomar o coração das pessoas, e isto pode resultar em agressões físicas ou conflitos armados.

Mas por que uma pessoa assim teria o hábito deliberado de mentir e confundir os outros e suscitar a desconfiança entre os semelhantes? Há várias razões. Alguns arautos da intriga estão a serviço de pessoas com grande poder e influência, cujos interesses políticos, econômicos e estratégicos estão acima do valor da vida humana. Eles procuram beneficiar-se em alguma situação de guerra, conquistando apoio político de povos aliados, tomando territórios de inimigos ou mesmo aumentar a sua influência econômica na região em questão, graças à destruição de concorrentes durante estes conflitos. Acredita-se que arautos deste tipo sejam devotos de Keenn, deus da guerra, por razões um tanto óbvias.

Outros arautos utilizam a mentira e suas capacidades manipuladoras para conquistar vantagens pessoais. Muitas vezes, estes bardos são recompensados pelas outras pessoas por "tê-las feito enxergar a verdade sobre aquela(s) pessoa(s) ou fato(s)". Assim, por conta deste ato "solidário", os arautos são fartamente recompensados por aqueles que "ajudou" com dinheiro, títulos, cargos e permissão para voltar à cidade quando desejar.

Há aqueles arautos que fazem isto por puro entretenimento. Para eles, é divertido colocar pessoas em situações constrangedoras. A paz e a concórdia não rendem momentos interessantes. Então, o melhor é fomentar algumas brigas com histórias "inofensivas" e depois divertir-se com os resultados. Através destas informações, é fácil perceber que arautos da intriga com pensamentos assim tendem a seguir Hyninn, deus da trapaça.

E existem arautos que espalham deliberadamente o ódio e a discórdia simplesmente por pura maldade e prazer de mentir. No caso destes, a felicidade os incomoda de forma brutal, talvez porque os deuses não lhe foram generosos, ou mesmo guardem alguma mágoa contra uma ou mais pessoas específicas. Já aconteceu de um arauto arruinar o casamento da mulher amada com um nobre espalhando boatos sobre a sexualidade deste e também com a ajuda de algumas artimanhas (como colocar calcinhas no quarto do sujeito). Depois do ocorrido, o arauto tentou uma reaproximação com o seu antigo amor e teve sucesso, e ambos se casaram meses depois. Especula-se que estes bardos mais maldosos venderam a sua alma para o Grande Corruptor (Sszzaas) em troca de favores pessoais, mas estas informações são encaradas como meros boatos ("Sszzaas está morto. E deuses mortos não podem fazer nada").

Conta-se que os arautos da intriga recebem uma habilidade especial concedida pela divindade a qual seguem, caso estes mostrem fidelidade aos preceitos de sua religião e também um bom desempenho no cumprimento de suas missões. Este poder, conhecido como dom do engodo, permite ao bardo fazer uma idéia falsa, mentirosa ou distorcida ser compreendida pelas outras pessoas como a mais pura verdade. Esta idéia não pode ser mais complexa do que uma frase ("A Marylane é uma tremenda fofoqueira", ou "Ei, Gimly, o Marty roubou o seu machado mágico"). Esta habilidade pode ser utilizada uma vez por dia para cada dez anos de vida.

Pessoas comuns ou com uma pontuação/nível de experiência inferior ao do arauto precisam ter sucesso em um teste de Resistência/WILL –2/–20% para não serem afetadas pelo dom do engodo. Do contrário, o personagem pode fazer um teste normal de Resistência/WILL para ignorar os efeitos de tal habilidade. Personagens com pontuação/nível de experiência equivalentes ao dobro da do arauto podem fazer testes de resistência fáceis para não sucumbirem a esta habilidade. Caso possuam uma pontuação maior ou igual ao triplo da possuída pelo bardo, tais personagens são imunes ao dom do engodo.

No Sistema Daemon, os arautos da intriga podem comprar o Aprimoramento Pontos de Fé (1 ponto). Eles podem seguir os deuses Keenn, Hyninn ou mesmo Sszzaas, se o Mestre permitir.

## Arauto da Intriga

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe Manipulação gratuitamente. Pode comprar Crime, Artes e Idiomas por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×2

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia.
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Artes (escolha 2 subgrupos 30), Camuflagem 20, Disfarce 20, Empatia 30, Escutar 20, Etiqueta 30, História 30, Lábia 40, Ler/Escrever 30, Pesquisa/Investigação 30, Sedução 20, Subterfúgio 20
**Aprimoramentos:** Contatos e Aliados 1, 1 Ponto Heróico, Talento 1 (escolha uma Perícia de Manipulação)
**Pontos Heróicos:** 1 por nível

# Artilheiro Pesado

Na maioria dos grandes exércitos do Reinado, a principal força de combate é composta pelos soldados de cavalaria e infantaria (guerreiros, cavaleiros, legionários...). Eles formam a linha de frente do grupo, e são os primeiros a se envolverem no combate com o inimigo. Em seu apoio, especialistas em ataque à longa distância (arqueiros, besteiros ou mesmo magos) minam o poder de fogo adversário enquanto os aliados concluem o serviço com golpes corporais. Entre estes guerreiros hábeis em combate à distância, está também o artilheiro pesado, embora este seja comum apenas em grandes exércitos.

Os artilheiros pesados são guerreiros peritos no manejo de grandes máquinas de guerra, como balistas, catapultas e outras. Sua presença é comum em reinos com tecnologia bélica avançada e tradição guerreira. Destacam-se neste aspecto Deheon, Yuden, Porthsmouth e o reino anão de Doherimm. Em reinos mais distantes do centro, como Collen e Tollon, esta figura é rara, praticamente desconhecida.

As grandes armas de guerra possuem uma função bem específica em um exército. Elas são capazes de causar uma grande quantidade de dano com um único acerto. A munição destes aparatos costuma ser pedras, flechas ou mesmo bolas de metal, todas de grande tamanho (seria necessário uma dúzia de homens comuns para carregar esta munição). Por isso, catapultas, balistas e outras máquinas deste tipo são altamente indicadas para destruir construções e veículos inimigos, ou provocar grandes danos em grupos de soldados adversários, especialmente os de infantaria.

Artilheiros pesados são os únicos capacitados a operar e consertar estas fabulosas máquinas de guerra. Não é uma tarefa simples, pois as peças necessárias para a manutenção destes aparatos são caras e difíceis de se conseguir. Além disso, o tempo necessário para recarregar uma máquina destas após um disparo varia de acordo com o tamanho dela (catapultas e balistas colossais só ficam prontas para um novo ataque depois de várias rodadas). Por estes motivos, somados à lentidão destes aparatos, as armas de artilharia pesada ficam em uma posição recuada, distante das áreas de combate intenso, e são protegidas por alguns homens da infantaria.

Existe também um outro inconveniente no uso deste tipo de arma. Elas exigem um grande espaço para serem empregadas. Por isso, os artilheiros são praticamente inúteis quando participam de missões em locais fechados, como cavernas e dungeons. Em situações como essa, é altamente recomendável que os artilheiros saibam utilizar outras armas, especialmente de corpo-a-corpo, mas nada impede que eles lutem com arcos ou bestas. Aliás, quando são privados de operar as suas máquinas, eles preferem usar armas de longa distância como segunda opção.

Os artilheiros pesados começam o jogo com a sua própria máquina. Em 3D&T, ela é construída com o mesmo número de pontos que o personagem (5 pontos). Os tipos mais comuns de máquinas de guerra são as catapultas (dano por contusão) e as balistas (dano por perfuração). Elas devem possuir, no mínimo, PdF+1 (do contrário, não seriam consideradas como armas de longo alcance). Consulte o capítulo **Máquinas e Veículos** do Manual 3D&T para mais informações. No Sistema Daemon, os pontos de Aprimoramento necessários para se ter a máquina estão inclusos no preço final do kit.

## Artilheiro Pesado

### 3D&T

**Custo:** 2
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe a vantagem Máquina e a perícia Máquinas gratuitamente
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 220 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Escolha uma arma 20/20, Artilharia Pesada 50, Besta 20/0, Camuflagem 20, Condução 30, Engenharia 30, Furtividade 20, Ler/Escrever 20, Mecânica 40, Mira (30)
**Aprimoramentos:** Armas de Fogo 3, 2 Pontos Heróicos
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Besteiro

Dentre os guerreiros especialistas em ataques à distância, o arqueiro é o tipo mais conhecido, visto que o uso do arco é muito difundido em Arton tanto em áreas selvagens quanto nas vilas e grandes cidades. Outros tipos mais exóticos são difíceis de encontrar (artilheiros, pistoleiros...).

O besteiro não é necessariamente raro, mas a sua freqüência é baixa se comparada à de arqueiros. O uso de bestas entre os aventureiros não é muito comum, pois os arcos são mais fáceis de se fazer, comprar e consertar. As bestas são aparatos mecânicos cuja manutenção só pode ser feita por mecânicos experientes.

Entretanto, os besteiros vêm ganhando espaço em reinos mais desenvolvidos, onde a tecnologia bélica é mais acurada. As principais vantagens das bestas sobre os arcos são a sua maior precisão e, principalmente, a velocidade e o alcance dos tiros. Contudo, o dano causado não sofre variações, pois os tiros dependem unicamente da força do aparato.

Os besteiros também são treinados em conhecimentos básicos de mecânica. Eles precisam manter a sua arma sempre em ordem, livre de defeitos, peças enferrujadas ou frouxas. Alguns deles apegam-se demais à profissão e aprendem a construir sozinhos suas próprias bestas, além de pesquisarem sobre como torná-las mais eficientes e poderosas.

O modo de atuação preferido dos besteiros é a tocaia. Eles procuram esconder-se nos locais mais altos ou protegidos à espera de seus inimigos. A vantagem de se utilizar a besta em um ataque como este é a discrição, pois este tipo de arma não requer muito espaço para ser utilizada, ao contrário do arco. Dependendo do tamanho da besta, os besteiros podem se ocultar mesmo em locais apertados (embaixo de carroças, por exemplo). Com um arco, isto seria impossível.

Grandes reinos como Deheon e Yuden formam equipes de besteiros para vigiarem pontos estratégicos das propriedades oficiais (como torres, galpões e muralhas). Outros trabalham por conta própria como aventureiros, mercenários ou mesmo assassinos.

Este kit é comum em Doherimm. Dentre as armas à distância, a besta é a mais utilizada por lá. Assim, o reino costuma formar milícias compostas por besteiros para servirem de reforço às tropas de guerreiros. Os anões não gostam muito de manusear e fabricar arcos.

**Besteiro**

**3D&T**
**Custo:** 1
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe PdF+1 e Mecânica (Máquinas) gratuitamente. Pode comprar Tiro Carregável, Tiro Múltiplo e Máquinas por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×4

**DAEMON**
**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Besta (um tipo 50/0, outro tipo 20/0), Camuflagem 30, Escutar 20, Furtividade 20, Mecânica 30, Mira (30), Rastreio 20, Subterfúgio 20
**Aprimoramentos:** 3 Pontos Heróicos
**Pontos Heróicos:** 3 por nível

# Caçador de Devotos

Este tipo de aventureiro tornou-se um grande incômodo para diversas ordens e organizações religiosas espalhadas em Arton. Tanto que seus respectivos líderes tomaram medidas cautelares para proteger seus membros e seguidores contra as investidas — em geral, violentas — dos chamados caçadores de devotos. As medidas mais comuns empregadas contra estes indivíduos são o fortalecimento da segurança de locais importantes para as ordens religiosas por parte de clérigos ou paladinos de mesma religião, ou por agentes enviados pelo poder público.

Os caçadores de devotos são guerreiros especializados em eliminar os seguidores de uma religião específica, à escolha do jogador, sejam estes sacerdotes, paladinos, campeões ou simplesmente fiéis comuns. Normalmente são pessoas frias e amargas, que de alguma forma foram prejudicadas por um ou mais indivíduos ligados à religião a qual odeia. Outros caçadores, entretanto, adotam esta profissão por puro fanatismo. Para estes últimos, a morte dos devotos da religião inimiga seria a melhor forma de servir à sua divindade e proteger sua crença dos "ímpios".

Os caçadores de devotos são grandes conhecedores da religião a qual perseguem (segundo um famoso ditado yudeniano, "a melhor forma de derrotar um inimigo é tentar conhecê-lo profundamente, até mais do que ele próprio"). Assim, eles sabem vários detalhes sobre a história, filosofia, costumes, símbolos, locais sagrados e outras informações importantes referentes a esta — eles conseguem tais informações a partir da leitura de documentos, pesquisas de campo e conversas com pessoas que lhe forneçam algum dado relevante. É desta forma que, por exemplo, os caçadores são capazes de fazer ataques bem articulados e eficientes contra instituições religiosas por já conhecerem de antemão a sua localização, bem como detalhes sobre a estrutura do prédio e até mesmo sobre a rotina dos moradores. Assim, os caçadores de devotos recebem um bônus de +1 em testes de Habilidade envolvendo o culto contra o qual combate.

Os caçadores de devotos são altamente resistentes a magias disparadas por sacerdotes e paladinos de sua religião inimiga. Eles recebem gratuitamente as vantagens Resistência à Magia e Armadura Extra contra Magia — no sistema Daemon, o caçador recebe o aprimoramento Resistência à Magia com valor 3D. No entanto, estas vantagens funcionam apenas neste caso, sendo inúteis contra magias arcanas ou utilizadas por seguidores de outras crenças. Quando lutam contra adeptos da religião odiada, os caçadores ganham um bônus de +1 em sua Habilidade e +2 em sua Força de Ataque (3D&T) ou um bônus de +10% em suas jogadas de ataque e +1d6 em suas jogadas de dano (Daemon).

Caso o caçador de devotos siga alguma divindade, esta deve ser oposta àquela odiada pelo personagem — se o caçador tem como missão eliminar todos os seguidores de Keenn, ele deve ser um devoto de Azgher, Alihanna ou mesmo Khalmyr (para um fanático, o extermínio de seguidores de deuses inimigos seria uma ferramenta válida para se fazer justiça). Contudo, ele pode simplesmente não acreditar convictamente em nenhuma crença, adotando a carreira como caçador de devotos simplesmente para satisfazer seus desejos pessoais — geralmente de vingança.

A perseguição e eliminação de adeptos de uma determinada religião são os objetivos principais dos caçadores de devotos, missão pela qual o personagem devota toda a sua vida. Ele jamais permitiria qualquer forma de intromissão em seus trabalhos, e tomará medidas enérgicas para eliminar estes obstáculos — definitivamente.

## Caçador de Devotos

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe H+1 e FA final +2 ao combater os seguidores da religião inimiga. Recebe H+1 em outros testes referentes à esta religião. Recebe Armadura Extra contra Magia e Resistência à Magia gratuitamente. Contudo, estas duas vantagens são eficientes apenas contra magias divinas disparadas por adeptos da religião em questão
**Desvantagens:** Devoção (-1 em todas as suas características quando não está trabalhando em sua missão), Inimigo (a religião contra a qual luta)
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Camuflagem 20, Espada Larga ou Longa 40/40, Furtividade 30, Heráldica 20, Intimidação 30, Ler/Escrever 20, Montaria 30, Oculto 20, Pesquisa/Investigação 30, Rastreio 20, Subterfúgio 20, Teologia 40
**Aprimoramentos:** 4 Pontos Heróicos, Resistência à Magia 3, Fanático -2, Inimigo -1 (a religião contra a qual luta)
**Pontos Heróicos:** 4 por nível
**Especial:** a Resistência à Magia é eficiente apenas contra magias divinas disparadas contra adeptos da religião a qual o personagem combate

# Cavaleiro Galante

O cavaleiro galante é normalmente uma pessoas vinda das camadas mais altas da sociedade onde vive. É alegre, falante, sociável e bem vestido. Sua postura, etiqueta e cultura lembram a de um bardo, mas a missão principal deste sujeito não é levar notícias e entretenimento para a população, mas sim o amor.

Comovido por vários casos de amores não-correspondidos ou impossíveis, o cavaleiro galante se esforça para depositar esperança nos corações aflitos e amargurados dos amantes e dedica-se para convencer, valendo de todos os meios possíveis, a pessoa que estes amam a aceitá-los. As armas principais utilizadas pelo galante são canções, poesias e histórias de amor.

Além de serem habilidosos artistas do coração, os cavaleiros galantes também receberam o treinamento de combate para defender a causa dos apaixonados com suor e sangue. Muitas vezes, estes guerreiros são chamados para resgatar donzelas raptadas por pessoas cruéis ou monstros, para em seguida entregá-las ao amado. Não existe nada melhor para um galante do que ver um romance terminar com um final feliz.

Cavaleiros galantes possuem uma irresistível atração pelo sexo oposto. Assim, ele próprio tem grande facilidade para se envolver em relacionamentos amorosos, ora efêmeros, ora duradouros. Talvez este seja o principal defeito destes "paladinos do amor". Não conseguem controlar o seu próprio coração.

Os cavaleiros galantes podem adotar qualquer estilo de combate. Embora o estilo adotado pelos swashbucklers (vide ***Manual do Aventureiro*** para mais detalhes) seja o mais comum para este kit, nada impede que guerreiros de espada e armadura ou lutadores de artes marciais possam sê-lo. Apesar deste kit ser mais comum entre membros da elite, ele pode ser adotado por pessoas mais humildes, desde que estes tomem cuidado com a aparência, a etiqueta e seu repertório cultural.

As raças mais adequadas para seguirem esta profissão são os humanos, elfos e meio-elfos. Seria interessante (e até engraçado) ver um cavaleiro anão defensor do "mais nobre e completo dos sentimentos". Contudo, raros destes se interessariam em abraçar esta carreira, devido à natureza pouco romântica dos anões.

É muito comum entre os cavaleiros galantes dizerem frases de efeito relacionadas ao amor, ao romance, ao heroísmo e ao cavalheirismo. Se você avistar alguém pronunciar bobagens como "não há distância que separe o mais forte dos amores" ou "até mesmo os ogres podem amar", saberá identificá-lo rapidamente (e talvez dar-lhe uma boa bifa, caso você também tenha uma natureza pouco romântica).

## Cavaleiro Galante

### 3D&T

**Custo:** 1 (0 para Humanos, Elfos e Meio-Elfos)
**Restrições:** Proibido para Ogres, Orcs, Minotauros e Trogloditas
**Vantagens:** Recebe Cavalgar (Esportes) e Artes gratuitamente. Pode comprar Esportes e Manipulação por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×4

### DAEMON

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento (1 para Humanos, Elfos e Meio-Elfos), 230 pontos de Perícia
**Restrições:** Proibido para Ogres, Orcs, Minotauros e Trogloditas
**Perícias:** Atuação 40, Canto 30, Esquiva 30, Etiqueta 40, Heráldica 10, Instrumento Musical 40, Ler/Escrever 20, Montaria 40, Redação 30, Sedução 20, Uma Arma 40/40
**Aprimoramentos:** 3 Pontos Heróicos
**Pontos Heróicos:** 3 por nível

# Cavaleiro Goblin

Em qualquer tribo humanóide com o mínimo de civilização existem guerreiros empenhados em defender os interesses de seu povo — também chamados de heróis ou defensores. O cavaleiro goblin é um exemplo típico desta afirmação. Ele é geralmente uma das figuras mais valorizadas entre seus iguais, pois recebeu a honra de montar e cuidar de um wurg, um lobo-das-cavernas de origem ancestral.

Todo goblin, em sua juventude, deseja tornar-se um cavaleiro devido ao grande prestígio que este proporciona. Os candidatos ao posto são observados desde pequenos pelos xamãs e líderes tribais. Aqueles indivíduos que demonstram habilidades acima da média racial são inequivocamente escolhidos. Para um cavaleiro goblin, as qualidades mais importantes são a astúcia, o poder de combate, a empatia para com a sua montaria, as responsabilidades para com o seu povo e a capacidade de liderança. Por conta desta última característica, é muito comum que o cavaleiro goblin assuma o comando de sua tribo, pois geralmente este é o membro mais forte e mais corajoso.

O relacionamento entre o cavaleiro e a sua montaria começa desde cedo. Durante os treinamentos, o goblin aprendiz é encarregado de criar e cuidar de um filhote de wurg recém-capturado. Desta forma, cavaleiro e parceiro criam, aos poucos, um vínculo afetivo muito sólido através do qual um zela pela vida do outro. O êxito nesta profissão depende muito de como ambos atuam em equipe. Se o desempenho mostrar-se insatisfatório — como por exemplo, se o goblin for muito impaciente com o lobo, ou se a montaria recusar-se insistentemente a obedecê-lo —, o candidato a cavaleiro é considerado reprovado.

Quando está em atividade, o cavaleiro goblin é responsável por uma série de tarefas: além de preocupar-se em defender sua tribo de eventuais ataques inimigos, ele deve realizar expedições periódicas em busca de novas fontes de alimento, missões de reconhecimento, resgates ou mesmo empreender ofensivas contra tribos rivais, para assim tomar-lhes seu território e pertences.

Devido às suas obrigações perante a sua tribo, os cavaleiros goblins não têm liberdade para se ausentar por longos períodos e aventurar-se em nome de outras causas. Isto certamente vai dificultar a adoção do kit por personagens jogadores.

## Cavaleiro Goblin

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Apenas Goblins
**Vantagens:** Recebe Boa Fama (em sua tribo), Cavalgar (Animais) e Parceiro (lobo-das-cavernas) gratuitamente. Pode comprar Animais por 1 ponto
**Desvantagens:** Devoção (para com sua tribo. Recebe um redutor de -1 em suas características quando está fora de seu lar)
**Pontos de Vida:** R×4

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia
**Restrições:** Apenas Goblins
**Perícias:** Arco Curto 20/0, Azagaia 30/30, Doma 30, Escutar 20, Funda 20/0, Montaria 40, Rastreio 30, uma Sobrevivência 30, Tratamento de Animais 30, Veterinária 20
**Aprimoramentos:** Familiar 2 (lobo-das-cavernas), 3 Pontos Heróicos, Status 2 (em sua tribo), Fanático -2
**Pontos Heróicos:** 3 por nível

# Combatente da Resistência

Este é um tipo peculiar de guerreiro, semelhante aos pacificadores de Marah. O combatente da resistência recebe treinamento em artes marciais para lutar, tanto em combate desarmado ou com armas, mas ele também é treinado em resistir à dor e à condições duras de sobrevivência.

Os combatentes seguem a filosofia de Meliyaki, deusa menor do sacrifício (mais detalhes no RC homônimo disponível na Lista Tormenta). Por ela, são disciplinados a atingir a maturidade física e mental através de provações. Eles precisam resistir às tentações oferecidas pelo mundo e submeter-se a duros treinamentos em locais pouco convidativos (montanhas, desertos, florestas gélidas).

Os combatentes da resistência desenvolvem através de seu treinamento uma alta resistência a dores e pequenos danos. Eles precisam fazer um teste fácil de Resistência (em Daemon, um teste de CON com bônus de 15%) para não sucumbirem à dor e às penalidades a ela relacionadas. Os combatentes também sofrem 2 pontos de dano a menos quando atingidos por qualquer ataque de origem não-mágica — no sistema 3D&T, eles ganham um bônus de +2 em sua Força de Defesa.

Além destas qualidades, os combatentes da resistência são treinados em artes marciais de contra-ataque, imobilização ou arremesso de inimigos (aikidô, jiu-jitsu, judô...). Eles também aprendem a usar armas de impacto leves, muito úteis quando utilizadas em conjunto com as técnicas de luta. As armas mais comuns para estes guerreiros são o bastão (ou bô, para os tamuranianos), o cajado, o nunchaku e a tonfa. (um bastão de madeira com uma haste perpendicular utilizada como empunhadura. É uma arma útil para bloquear armas inimigas e também para quebrar membros de oponentes, mas os combatentes só o fariam em casos extremos).

Combatentes da resistência também são defensores dos valores pregados pela religião de Meliyaki. Eles devem valer-se de seus conhecimentos e técnicas para proteger os inocentes, em especial as mulheres e crianças. Estes guerreiros nunca podem iniciar uma luta ou brigar por motivos fúteis, a menos que seja para autodefesa. Mesmo assim, devem utilizar apenas a força necessária para vencer. Note que eles não são proibidos de causar dano nos oponentes, apenas instruídos a não exagerar na violência.

Os poucos templos de Meliyaki existentes no Reinado são os únicos locais a oferecerem o treinamento necessário para adotar esta profissão. O mais comum é que o candidato seja treinado por um mestre, normalmente um clérigo ou monge desta deusa. Em troca destes ensinamentos, o mestre exige do discípulo o cumprimento de determinadas tarefas ou normas de conduta.

Assim como os monges de Meliyaki, os combatentes da resistência fazem um voto de pobreza. Outros votos adotados pelos sacerdotes da deusa não são obrigatórios, como o celibato e o voto de castidade.

Humanos, halflings, meio-elfos e meio-orcs são as raças com maior afinidade à filosofia da deusa Meliyaki. Portanto, têm maior facilidade para adotar este kit.

## Combatente da Resistência

### 3D&T

**Custo:** 2 (1 para Humanos, Halflings, Meio-Elfos e Meio-Orcs)
**Restrições:** Habilidade e Resistência 1. Proibido para Mortos-Vivos
**Vantagens:** Recebe FD final +2, um bônus de +1 em esquivas e as perícias Artes Marciais e Sobrevivência (escolher um ambiente) gratuitamente. Pode comprar Esportes e Sobrevivência por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Código de Honra, Insano (Fanatismo)
**Pontos de Vida:** R×6

### DAEMON

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento (3 para Humanos, Halflings, Meio-Elfos e Meio-Orcs), 350 pontos de perícia
**Restrições:** DEX e AGI 12, CON 14. Proibido para mortos-vivos. Combatentes da Resistência nunca podem comprar o aprimoramento Recursos e Dinheiro
**Perícias:** Artes Marciais 50/50, Acrobacia 40, Bastão 30/30, Corrida ou Natação 30, Esquiva 40, Filosofia 30, Impressionar 20, Nunchaku 20/20, Religião 20, Salto 30, uma Sobrevivência 20, Tonfa 20/20
**Aprimoramentos:** 5 Pontos Heróicos, Código de Honra -1
**Pontos Heróicos:** 5 por nível

# Comerciante de Gorad

A pequena ilha de Hershey, a menor nação do reinado, é o lugar mais improvável onde se pode ocorrer uma grande aventura Além do tamanho diminuto da ilha e dos poucos habitantes residentes (5000 ao todo), a índole de um hersheyer é tão pacífica e tranqüila que dificilmente ele seguirá a carreira de aventureiro.

Hershey destaca-se por produzir uma guloseima de caraterísticas únicas e sabor inigualável. O Gorad, barra energética feita à base de leite e frutas nativas, tornou-se o principal item comercial da ilha com o restante do Reinado. Graças a isto, os rendimentos de Hershey nunca foram tão altos, e a pequena ilha começa a colher os frutos do desenvolvimento.

Mas para manter o comércio da guloseima em alta, a Liga dos Comerciantes considerou que é preciso ampliar ainda mais o mercado consumidor deste produto, visando países que ainda não conheçam o gorad ou tenham poucas informações a respeito dele. Assim, alguns destes homens de negócios decidiram abandonar a ilha em direção a estes países com o objetivo de popularizar lá o consumo da guloseima, além de tentarem prosperar nestes novos mercados. Estes são os comerciantes de gorad.

Para um hersheyer, não é nada fácil abandonar o conforto e a comodidade de sua terra natal para aventurar-se em locais desconhecidos, carregando consigo algumas posses e um lampejo de esperança nos corações. Apenas uns poucos com espírito mais ambicioso arriscam-se nesta empreitada. Contudo, comenta-se que alguns destes corajosos comerciantes conseguiram estabelecer um mercado sólido e próspero em suas regiões de atuação, fazendo fortunas e popularizando ainda mais o consumo do gorad.

Para cumprirem bem a sua missão, os comerciantes de gorad precisam ser astutos, persistentes, pacientes e, principalmente, oferecer ao seu público uma mercadoria de boa qualidade. Eles precisam lembrar que seu papel mais importante é a conquista de um mercado consumidor fiel, e qualquer artimanha desonesta pode prejudicar a reputação da guloseima, o que levaria Hershey à ruína.

Estes comerciantes são habilidosos no preparo do gorad. Eles podem seguir qualquer receita conhecida, desde a padrão, adotada na cidade de Arvhoy, como outras já criadas (o estilo meio amargo de Swonn, a fórmula açucarada de Hockly etc). Se preferirem, podem inclusive desenvolver uma receita própria, desde que sigam alguns princípios básicos para não descaracterizar a guloseima. Como todo produtor de gorad, o comerciante é obrigado a manter a receita da guloseima sob sigilo absoluto.

## Comerciante de Gorad

### 3D&T

**Custo:** 0
**Restrições:** Apenas nativos de Hershey
**Vantagens:** Recebe Culinária (Artes) e Negociação (Manipulação) gratuitamente. Pode comprar Manipulação por 1 ponto
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 180 pontos de Perícia
**Restrições:** Apenas nativos de Hershey
**Perícias:** Avaliação de Objetos 30, Barganha 40, Burocracia 20, Contabilidade 20, Culinária 30, Empatia 30, Etiqueta 30, Lábia 30, Ler/Escrever 30
**Aprimoramentos:** 2 Pontos Heróicos, Recursos e Dinheiro 2, Talento 1 (Culinária)
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Explorador de Valkaria

Este tipo de aventureiro exerce um papel importante para o progresso de Arton. A missão primordial dos exploradores de Valkaria é liderar ou integrar grupos de pessoas envolvidas na obtenção de novos conhecimentos e descobertas.

O campo de atuação dos exploradores é amplo por excelência. Ele poderia viajar para os confins do continente a fim de encontrar vestígios de uma civilização sszzaazita, ou participar de uma equipe de inventores durante a criação de um meio de transporte aéreo movido a motor. O explorador pode envolver-se diretamente nestas missões, desde o seu planejamento até as estratégias de execução, ou simplesmente atuar como auxiliar — como por exemplo, registrar o decorrer destes trabalhos através de anotações em um diário.

Os exploradores não têm moradia fixa. Eles passam a maior parte do tempo em viagens, caravanas e expedições. Por isso, é comum que sejam pessoas solitárias ou constituam família com outros aventureiros. Também é natural que as relações amorosas entre pessoas comuns e exploradores não durem muito, a menos que o companheiro seja muito paciente e compreensivo — e haja paciência para tanto.

Graças às diversas viagens realizadas pelos exploradores de Valkaria, estes tornaram-se grandes peritos em conhecimentos gerais e sobrevivência. É comum eles conhecerem mais de um idioma, isto devido ao contato com várias culturas diferentes durante suas missões. Alguns exploradores mais estudiosos conhecem até mesmo línguas estranhas e exóticas — um requisito importante em visitas a ruínas de civilizações extintas.

O fato dos exploradores dedicarem suas vidas exclusivamente à participação de aventuras não é uma mera opção pessoal, mas sim um compromisso firmado com a deusa Valkaria. Caso o personagem fique até uma semana sem participar de missões, sua reputação será seriamente abalada — ele sofrerá os efeitos da desvantagem Má Fama. Nenhum grupo de aventureiros vai querer a participação do explorador infiel em suas missões e este não conseguirá formar uma equipe pois ninguém o respeitaria. Para reverter a situação, o explorador deve dirigir-se a um clérigo de Valkaria e arrepender-se de suas faltas. Após isto, o clérigo, em nome de sua deusa, vai designar ao explorador uma determinada missão. Em caso de êxito, a Má Fama do explorador será automaticamente eliminada.

Os exploradores podem comprar três dos Poderes Concedidos oferecidos a clérigos e paladinos de Valkaria ao custo de 1 ponto cada. O personagem pode escolher entre Coragem Total, Habilidades Lingüísticas e Imunidade contra Ilusões.

## Explorador de Valkaria

### 3D&T

**Custo:** 0
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe Sobrevivência gratuitamente. Pode comprar Poderes Concedidos, Ciência e Idiomas por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Não deixar de participar de aventuras
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 180 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Escolha uma Arma 30/30, Armadilhas 20, Geografia 20, História 30, Ler/Escrever 30, Pesquisa/Investigação 30, Primeiros Socorros 20, uma Sobrevivência 30
**Aprimoramentos:** 2 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Falsário

O falsário trata-se de mais uma categoria de ladino. Assim como o impostor e outros, este profissional utiliza sua esperteza para obter vantagens e ludibriar as pessoas. As principais armas dos falsários são a sua criatividade, boa comunicação e uma tremenda cara-de-pau. Os falsários são conhecidos em Arton por outros nomes (picaretas, trambiqueiros, salafrários etc).

A especialidade do falsário é convencer suas vítimas com histórias envolventes, para depois aplicar-lhes algum tipo de golpe. Os tipos mais comuns são aqueles que vendem objetos mágicos falsos ("Ei, quer comprar o legítimo Machado de Rhond por apenas 10.000 tibares?") ou mapas de tesouro que não levam a lugar algum ("Este mapa vai levá-los seguramente ao tesouro escondido do Caveira, o maior pirata de Petrinya do século passado. Tudo isto por apenas 1000 tibares").

Existem muitos outros tipos de falsários. Há aqueles que enganam os turistas com promessas vazias desemprego e cobram esta "ajuda" de suas vítimas. Outros utilizam documentos "frios" para agirem impunemente nas cidades. Um tipo novo de falsário surgiu há poucos anos, estes chamados de "sacerdotes de araque". Eles fingem ser clérigos de uma religião qualquer (ou inventam uma nova) e procuram enganar os fiéis, geralmente pessoas humildes e necessitadas, e convencem-nas a entregar dinheiro e objetos de valor para ofertar à "divindade" que cultuam. Após o golpe, os pilantras pegam tudo o que conseguiram e vão embora de fininho, à procura de um novo local para aplicar o golpe.

Além de mentir e enganar com histórias fantásticas, os falsários são peritos em produzir objetos falsos a serem utilizados em seus golpes. Dinheiro, jóias, mapas do tesouro, armas, documentos e vários outros. Eles também são hábeis em reconhecer falsificações para não serem enganados por outros trapaceiros.

A profissão de falsário é muito comum em todo ambiente urbano (especialmente se este for desenvolvido) devido às grandes oportunidades que estas figuras têm para "trabalhar". A incidência de falsários é marcante no reino de Petrinya, visto que seus habitantes possuem grande conhecimento sobre histórias fantásticas e envolventes (e muitas delas mentirosas). O reino de Ahlen, vulgarmente conhecido como o reino da intriga e da trapaça, também é um terreno fértil para este tipo de especialista, assim como para os ladinos em geral. Já em Fortuna, é muito comum que estes espertalhões se aproveitem da supersticiosidade do povo local para aplicar-lhes vários tipos de golpes. A famosa Guilda dos Amuletos de Fortuna, especializada em fabricar amuletos "frios" para depois vendê-los como artigos legítimos, é composta principalmente por falsários.

Uma curiosidade: o falsário Armand Trecht, o "Fino-Fino", é procurado pelas autoridades de Valkaria por vender a estátua da deusa para cerca de trezentos turistas desavisados (e trouxas também). Os valores cobrados por tal transação variam entre 10.000 e 100.000 tibares. Atualmente, o paradeiro de Fino-Fino é desconhecido.

## Falsário

### 3D&T

**Custo:** 0
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe Falsificação (Crime) e Lábia (Manipulação) gratuitamente. Pode comprar Crime e Manipulação por 1 Ponto cada
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Adaga, Punhal ou Espada Curta 30/30, Atuação 30, Camuflagem 20, Disfarce 20, Escutar 20, Falsificação 40, Furtividade 30, História 30, Impressionar 30, Lábia 40, Ler/Escrever 30, Subterfúgio 30
**Aprimoramentos:** Contatos e Aliados 2, 2 Pontos Heróicos
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Furioso de Keenn

Este personagem é visto por muitos como a representação fiel e inequívoca dos desejos de Keenn, o deus artoniano da guerra. Os furiosos de Keenn são guerreiros que procuram resolver todo e qualquer problema através da luta, mas não são capazes de controlar a sua agressividade. Isto já basta para que estes guerreiros tenham uma série de problemas em suas vidas.

Os furiosos de Keenn são treinados nas ordens da guerra, da mesma forma que os clérigos e cavaleiros deste deus. Contudo, o treinamento de um furioso é ainda mais rigoroso. Os aprendizes são instruídos a despertarem a fúria contida em seus corações, e para isso, são submetidos a todo tipo de humilhação, seja física ou social. Assim, quando alguém diz que "quando um furioso de Keenn termina seu treinamento, ele quer descontar em todo mundo toda a raiva que sentiu durante aquele momento", não duvide, porque é a pura verdade.

Como todo discípulo de Keenn, os furiosos são guerreiros disciplinados. Reconhecem a autoridade quando vêem e obedecem a seus superiores sem qualquer questionamento. São seguidores fervorosos da filosofia de sua religião, e defenderiam a sua crença de qualquer ameaça, injúria ou comentário depreciativo com o uso da força. Graças à disciplina e ao treinamento especial aos quais foram submetidos, os furiosos de Keenn dificilmente sentem medo ou receio de uma situação evidentemente ameaçadora. Assim, eles precisam apenas fazer testes fáceis de Resistência/WILL para resistir a todas as formas de medo ou tentativas de intimidação ou tortura.

A principal característica (e também a maior fraqueza) dos furiosos de Keenn é o pouco controle que estes têm sobre suas emoções. Eles tendem a reagir violentamente quando atacados, contrariados, sofrerem dano ou quando a sua religião for questionada ou desrespeitada. Neste caso, ele precisa fazer um teste de Resistência/WILL para não sofrer os efeitos da desvantagem Fúria. Apenas meios drásticos seriam capazes de deter um furioso neste estado, mas em alguns casos, o melhor mesmo é esperar a fúria terminar.

Furiosos de Keenn seguem as mesmas Obrigações e Restrições dos demais servos da guerra. Adicionalmente a estes deveres, eles também seguem os códigos de honra do combate e da derrota.

## Furioso de Keenn

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Habilidade 2. Proibido para Centauros, Fadas, Goblins e Halflings
**Vantagens:** Adaptador e Cavalgar (Animais) gratuitamente. Pode comprar Esportes e Sobrevivência por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Fúria, Códigos de Honra do Combate e da Derrota
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
**Restrições:** FR, DEX e CON 13. Proibido para Centauros, Fadas, Halflings e Goblins
**Perícias:** Espada Longa ou Bastarda 40/40, Corrida ou Natação 30, Escudo 0/30, Esquiva 40, Heráldica 20, Intimidação 30, uma Lança de Cavalaria 30/20, Liderança 20, Machado ou Martelo de Guerra 20/20, Religião 20, uma Manobra de Combate, uma Sobrevivência 30
**Aprimoramentos:** 1 Ponto de Fé, 5 Pontos Heróicos, Código de Honra -2 (do Combate e da Derrota), Fúria –2
**Pontos de Fé:** 1+1 a cada dois níveis
**Pontos Heróicos:** 5 por nível

# Guardião de Keenn

Os guardiões de Keenn são clérigos e guerreiros devotos do deus da guerra vindos de Zakharov. Como se sabe, os habitantes do reino das armas não consideram Keenn como um deus violento e sedento por destruição, mas uma divindade forte e corajosa, invocada pelos fiéis em tempos de conflito. Assim, justifica-se porque os clérigos e guerreiros de Keenn zakharovianos diferenciam-se de maneira significativa dos demais.

Como os outros servos da guerra, os guardiões de Keenn são submetidos a um duríssimo treinamento para conseguirem atingir este status. Além da força física e da habilidade de combate, um guardião precisa ser disciplinado, obediente, responsável e, principalmente, dedicar-se de coração a este trabalho.

Durante o seu treinamento, os guardiões de Keenn são instruídos a utilizarem os seus poderes e habilidades apenas para proteger aquilo que ama (família, amigos, seu povo, a pessoa amada). Esta filosofia é bem diferente daquela ensinada a outros devotos de Keenn, vistos pelos seguidores de outros deuses como "glorificadores da violência". Guardiões de Keenn tendem a ser mais tolerantes e amistosos com as outras pessoas, mesmo as com pouca força física. No entanto, tratam com desdém os covardes e fracos de espírito.

Diferente dos devotos normais de Keenn, os guardiões não guardam nenhum tipo de ódio ou desprezo pelos seguidores de Khalmyr. Na verdade, estes servos da guerra costumam respeitar ou mesmo admirar a honra daqueles que deveriam considerar como inimigos. A maioria dos servos da justiça é reticente com relação à simpatia dos guardiões de Keenn à sua causa. Entretanto, não é raro ver em Zakharov guardiões de Keenn e devotos de Khalmyr trabalhando em missões como aliados, ou mesmo serem amigos. Em outros pontos do Reinado, contudo, seria inimaginável pensar em uma relação amistosa entre servos da guerra e da justiça.

Os guardiões de Keenn são agraciados por seu deus com Poderes Concedidos diferentes dos outros servos da guerra, pois consideram este deus como um grande protetor a ser invocado em momentos difíceis, nos quais a luta é inevitável.

Todos os guardiões de Keenn são especialistas em montaria e adaptam-se facilmente no uso de qualquer tipo de arma. As armas favoritas de um guardião são a espada longa, espada bastarda, machado de guerra, lança de cavalaria e martelo de guerra. Além disso, os guardiões podem escolher um destes poderes:

?? **Coragem Total:** O guardião é imune a toda forma de medo, seja natural ou mágico.

?? **Escudo de Keenn:** O guardião pode, uma vez por dia, criar um escudo de tamanho médio, que confere a ele FD+2/IP+4. Ele pode utilizar este poder em um escudo, tornando-o mais resistente. Durante este tempo, o escudo é considerado mágico. Os efeitos do Escudo de Keenn cessam quando o combate termina.

?? **Aura de Coragem:** Uma vez por dia, o guardião pode invocar uma aura com 3 m de raio. Todos os aliados dele que estiverem na área de efeito (incluindo o próprio guardião) ganham um bônus de +1 em sua FA e FD finais (3D&T) ou +10% em seus suas jogadas de ataque e defesa (Daemon), além de ganharem um bônus de +1/+10% em testes de Resistência/WILL contra efeitos que causem medo ou loucura. Contudo, qualquer adversário do guardião que estiver no raio de alcance da aura sofrerá um redutor de –1/-10% nos mesmos testes. A Aura de Coragem termina no final do combate.

**Obrigações e Restrições:** Os guardiões de Keenn são treinados para defender com o uso da força tudo aquilo que protegem ou amam. Este é o principal objetivo destes guerreiros, e eles não podem fugir desta responsabilidade sob nenhum pretexto.

Em certas situações, os guardiões de Keenn são ordenados por seus superiores para protegerem uma determinada pessoa, local ou item. Ele deve zelar pela segurança deste "algo especial", mesmo colocando em risco a sua própria vida. Quando esta missão é cumprida, geralmente os superiores do guardião têm outra missão preparada para ele, tão ou mais difícil do que a anterior.

Guardiões de Keenn são ponderados quando se trata do momento certo de entrar em uma luta, ao contrário de outros devotos do deus da guerra, que nunca perdem uma oportunidade de combate. Entretanto, se estiverem diante de uma situação ameaçadora, forem desafiados para uma luta ou sofrerem algum tipo de ofensa à sua pessoa, religião ou a algo que valorizem muito, os guardiões vão lutar com todo o empenho possível.

Clérigos guardiões de Keenn podem usar apenas mágicas menores de cura com efeitos mínimos. Isto é uma vantagem em relação aos clérigos comuns da guerra, incapazes de utilizarem qualquer tipo de cura mágica.

Adicionalmente a estes deveres, os guardiões de Keenn devem seguir o Código de Honra do Combate.

## Guardião de Keenn

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Habilidade 2. Proibido para Fadas e Goblins.
**Vantagens:** Adaptador e Cavalgar gratuitamente. Pode comprar Esportes por 1 ponto. Poderes Concedidos
**Desvantagens:** Obrigações e Restrições, Código de Honra do Combate
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento (4 para clérigos), 300 pontos de Perícia
**Restrições:** FR, DEX e CON 13. Proibido para Fadas e Goblins
**Perícias:** Espada Longa ou Bastarda 40/40, Corrida 30, Escudo 0/30, Esquiva 40, Etiqueta 30, Heráldica 20, uma Lança de Cavalaria 30/20, Ler/Escrever 30, Liderança 30, Machado ou Martelo de Guerra 20/20, Religião 20, uma Manobra de Combate
**Aprimoramentos:** 1 Ponto de Fé (2 para clérigos), 5 Pontos Heróicos, Código de Honra -1 (do Combate)
**Pontos de Fé:** 1+1 a cada dois níveis (2+1 a cada dois níveis para clérigos)
**Pontos Heróicos:** 5 por nível

# Guerreiro da Peste

Este tipo de aventureiro surgiu recentemente em Arton, mas a sua curta existência foi o suficiente para que trouxesse o terror e a desgraça aos lugares por onde passou. Os guerreiros da peste, como foram rapidamente conhecidos, são capazes de infectar seres vivos com algum tipo de doença a partir de simples toque.

Conta-se que o primeiro guerreiro da peste surgiu em Lomatubar. Ele seria um forasteiro que chegou ao reino com o intuito de descobrir como os lomatubares tornaram-se imunes a doenças comuns, para assim tentar adquirir tal habilidade. Entretanto, este guerreiro aliou-se a um mago ambicioso e perverso, que o obrigou a expor-se a variados tipos de mazelas, além de submeter-se a experiências bizarras. O guerreiro conseguiu tão desejada imunidade, mas foi amaldiçoado com um terrível efeito adverso: todo objeto que ele tocasse seria portador de algum tipo de doença. Ao ser descoberto pelas autoridades, o primeiro guerreiro da peste do continente foi condenado à morte na fogueira, por medida de segurança.

Todos os objetos carregados pelos guerreiros da peste carregam um tipo específico de mazela a ser definida pelo jogador, sob a supervisão do Mestre. Quando uma vítima sofre um ataque deste personagem, ou toca um objeto contaminado por este, ela tem direito a um teste de Resistência/CON para não contrair a doença. Os guerreiros pestilentos também são imunes a todas as formas de doenças não-mágicas — isto não inclui venenos, maldições e outros males. Um boato recente em Lomatubar diz que alguns guerreiros submetidos à Praga Coral também são capazes de transmiti-la através do toque ou pelo contato da vítima com objetos contaminados. Entretanto, tais personagens também perderam boa parte de sua sanidade ao serem expostos à praga mágica, e agem igual a bestas selvagens — guerreiros nesta situação estão proibidos para personagens jogadores, apenas NPCs podem sê-los.

Guerreiros da peste, por motivos muito claros, são odiados pelo povo de Lomatubar, e são condenados à morte na fogueira quando capturados. Essa medida extrema é tomada para destruir qualquer sinal dos corpos dos sentenciados, eliminando assim o risco de contágio por enfermidades.

Mortos-vivos e homens-ratos, por sua condição de portadores de mazelas em potencial, podem adotar este kit por um custo menor.

## Guerreiro da Peste

### 3D&T

**Custo:** 1 (0 para Mortos-Vivos e Licantropos: Homens-Ratos)
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Guerreiros da peste são imunes a doenças não-mágicas
**Desvantagens:** Má Fama
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento (2 para Mortos-Vivos e Licantropos: Homens-Ratos), 240 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Escolha uma arma 40/40, Camuflagem 20, Diagnose 20, Herbalismo 30, Oculto 30, Primeiros Socorros 20, uma Manobra de Combate, uma Sobrevivência 30
**Aprimoramentos:** 4 Pontos Heróicos, Má Reputação –1
**Pontos Heróicos:** 4 por nível

# Guerreiro de Cristal

Estes fabulosos seres estão entre os guerreiros elementais mais raros de Arton. Quando lutam, combinam perfeitamente força e resistência com beleza e alta qualidade técnica. Estes são os guerreiros de cristal.

Muitas histórias sobre estas figuras são contadas em Doherimm, o reino subterrâneo dos anões. Diz-se que alguns destes guerreiros de cristal são encarregados por "forças maiores" para proteger artefatos de grande valor. Tais tesouros estão localizadas em cavernas feitas de puro cristal, dotadas de uma beleza impressionante, mas que escondem perigos infindáveis como armadilhas, labirintos ou até criaturas feitas com este material. Conta-se que uma destas cavernas é o covil de um dragão adormecido, protegido por vários guerreiros de cristal. Supõe-se que este dragão não seja originário de Arton, pois seus poderes, de acordo com várias histórias referentes ao assunto, seriam baseados no sub-elemento cristal, e não existe nenhum dragão com estas características no continente.

E por falar em subterrâneo, este é o ambiente em que os guerreiros de cristal se sentem mais à vontade, especialmente em cavernas onde possam encontrar o seu elemento regente em abundância. Eles não têm quaisquer problemas em viver ao ar livre, mas preferem ficar o maior tempo possível contemplando as belezas das cavernas e ambientes subterrâneos.

As formas como os guerreiros de cristal adquirem seus poderes despertam muita curiosidade entre as pessoas. Segundo várias histórias contadas no reino dos anões, eles precisam ficar meses dentro de um cristal gigantesco em hibernação. A função deste método seria para que estes obtenham as mesmas características de seu elemento regente, ou seja, uma combinação perfeita entre força e resistência com beleza e sensibilidade.

De fato, este treinamento trouxe a estes personagens resultados impressionantes. Os guerreiros do cristal são capazes de disparar uma rajada de pequenos, afiados e pontiagudos cristais pelas mãos. Também possuem a habilidade de refletir ataques à distância, principalmente aqueles baseados em energia — os cristais são eficazes para neutralizar este tipo de ataque, pois estes decompõem ou rebatem a energia disparada. Porém, como os cristais são uma espécie de "rocha luminosa", e o poder destes guerreiros é baseado em cristais, eles são vulneráveis ao elemento Ar, da mesma forma que os Reis da Montanha, os guerreiros elementais da Terra. Além disso, a pureza dos cristais reage de forma negativa à "malignidade" da escuridão. Portanto, os guerreiros de cristal também são mais suscetíveis a ataques baseados no elemento Trevas.

Os guerreiros de cristal recebem gratuitamente uma arma especial feita de cristal, cujo tipo exato pode ser escolhido pelo jogador. Existe uma história curiosa a respeito de como estes guerreiros ganham tais armas. Conta-se que eles, durante o treinamento, criam-na dentro de seus próprios corpos. Quando pronta, devem expeli-la pela boca através de regurgitação, um processo extremamente doloroso e aterrador. Quase ninguém acredita nesta história absurda, somente os mais ingênuos (ou os mais loucos...).

Um outro traço interessante (mas não bizarro como o anterior) dos guerreiros de cristal é a sua sensibilidade aguçada pela a beleza. Quando lutam, preocupam-se muito com o estilo e a técnica, apesar de não descuidarem da eficácia. São grandes apreciadores das mais variadas formas de arte, e muitos deles costumam adquirir obras artísticas para contemplação pessoal ou enveredar-se em atividades como pintura, escultura, música e outras. Anões e minotauros costumam dizer que, por conta disso, os guerreiros de cristal "incorporaram o jeito frutinha dos elfos". É certo que a paixão pelas artes nutrida por estes guerreiros é comparável à dos elfos, mas eles não gostam nem um pouco do tom jocoso e depreciativo de tais comentários.

## Guerreiro de Cristal

### 3D&T

**Custo:** 3
**Restrições:** Proibido para Mortos-Vivos
**Vantagens:** Dano por Cristal (Luz + Terra + Perfuração), Arma Especial, Reflexão e Armadura Extra: Corte, Contusão e Perfuração gratuitamente
**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Trevas, Vento/Som
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 7 pontos de Aprimoramento, 350 pontos de Perícia
**Restrições:** Proibido para Mortos-Vivos
**Perícias:** Escolha três armas de corte ou perfuração (uma 40/40, outra 30/30, outra 20/20), Camuflagem 20, Escutar 30, Esquiva 30, Geologia 20, Furtividade 20, Luta às Cegas (40), Rastreio 20, Sobrevivência (cavernas) 40, uma Manobra de Combate
**Aprimoramentos:** Arma Mágica 2, Poder Elemental 1, 4 Pontos Heróicos
**Pontos Heróicos:** 4 por nível

# Guerreiro do Caos

Assim como os magos probabilistas, não se sabe ao certo se estes estranhas figuras são devotos de Nimb. Alguns estudiosos acreditam que os guerreiros do caos seriam os "campeões" do deus da sorte e do azar, ou seja, um tipo de guerreiro que defende a todo custo os preceitos elementares de sua divindade, exercendo uma função similar à de um paladino (embora não o seja). Entretanto, outros catedráticos consideram tal afirmação simplista e generalista, pois dizem que nem todos os guerreiros do caos cultuariam Nimb. Alguns destes sequer acreditam nos deuses, mas sim em "forças ocultas, misteriosas e cuja compreensão está além das capacidades mundanas".

Como não é possível traçar um perfil exato da religiosidade dos guerreiros do caos, o melhor a fazer é ignorar tais argumentações e debruçar-se sobre evidências mais palpáveis. Já é sabido que muitos estes guerreiros não tendem a seguir correntes filosófico e religiosas já estabelecidas, mas prendem-se a concepções muito particulares sobre a vida, o mundo, as pessoas e o sobrenatural (incluindo os deuses). Por conta disso, as opiniões referentes a estes personagens situam-se em dois extremos: ou são vistos como revolucionários, ou são tratados como loucos, sendo que esta segunda caracterização é mais comum por parte da maioria dos artonianos.

A principal característica dos guerreiros do caos é que estes sempre podem contar com fatores ilógicos e imprevisíveis para auxiliá-los (ou prejudicá-los) durante os combates. A começar por uma força misteriosa que os cerca desde seu nascimento, mas só foi desperta após os treinamentos, cujos detalhes são desconhecidos. Assim, todos os guerreiros do caos recebem gratuitamente o primeiro nível da vantagem Poder Oculto.

Fora isto, se o guerreiro conseguir golpear alguém, o jogador deve lançar o d6. Caso o número seja par, o golpe provocará dano máximo no adversário (ou acerto crítico no sistema 3D&T) — mas este ainda pode ser reduzido caso o alvo tenha uma alta FD ou possua um IP elevado. No entanto, se o número obtido for ímpar, o golpe causará dano mínimo (ou, no sistema 3D&T, a FA final é reduzida à metade). Algo similar acontece quando o guerreiro errar algum ataque — o jogador também deve lançar o d6 nesta ocasião. Se o número for par, será apenas uma falha comum, mas se o número for ímpar, o guerreiro deixará cair sua arma, perdendo assim uma rodada de combate para recuperá-la (se o personagem estiver lutando sem armas, ele sofrerá 1d6-3 de dano na parte do corpo utilizada para atacar o adversário).

Como possuem uma interpretação bastante peculiar sobre as coisas, os guerreiros do caos são considerados loucos pela maioria das pessoas. Assim, eles precisam assumir obrigatoriamente a desvantagem Insano ou um aprimoramento negativo relativo à personalidade. Somado a isso, estes sujeitos são incrivelmente ousados e obstinados. Eles jamais desistem de uma missão ou de cumprir um objetivo, não importando qual seja.

## Guerreiro do Caos

### 3D&T
**Custo:** 0
**Restrições:** Insano
**Vantagens:** Poder Oculto 1 gratuitamente
**Desvantagens:** Jamais desistir de uma missão ou objetivo
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON
**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia
**Restrições:** Um Aprimoramento negativo relacionado à personalidade
**Perícias:** Escolha duas armas (uma 40/40, outra 30/30), Empatia 20, Filosofia 30, Impressionar 20, Intimidação 20, Jogos 20, Oculto 30, uma Manobra de Combate, uma Sobrevivência 30
**Aprimoramentos:** Poder Oculto* 1, 4 Pontos Heróicos
**Pontos Heróicos:** 4 por nível

# Guerreiro Tóxico

Os guerreiros tóxicos são lutadores cujos poderes estão ligados ao veneno, um caminho elemental secundário assim como o gelo e a eletricidade. Não se sabe ao certo como eles adquiriram surgiram estes poderes, ou quem os concedeu, mas estes guerreiros têm uma versão para explicar estes pontos.

Segundo eles, existem duas formas básicas de treinamento possíveis, pelas quais os guerreiros tóxicos adquirem resistência à substâncias venenosas. Uma delas é a auto-inoculação, ou seja, os guerreiros tóxicos costumam inocular diariamente em seu organismo pequenas doses de venenos naturais produzidos por plantas, animais, monstros ou obtidos por meios técnicos (alquimia, por exemplo). Desta maneira, eles vão se tornando gradualmente resistentes a estas substâncias. A razão deste procedimentos é justamente para garantir uma maior sobrevivência destes guerreiros em ambientes hostis, com muitos seres venenosos. Além de evitarem ser surpreendidos por ataques destas criaturas (pois teriam resistência ao veneno), eles podem, em um momento de necessidade, alimentar-se delas sem perigo de morte.

Outro método conhecido para estes guerreiros obterem seus poderes é a ampla convivência em locais com grande quantidade de criaturas e locais venenosos. Desta forma, o organismo do indivíduo adquire naturalmente resistência contra as substâncias tóxicas produzidas por estes seres. Vale lembrar que este método é mais demorado que o anterior, mas pode-se mostrar mais seguro. Afinal, no caso da auto-inoculação, um pequeno erro na dosagem do veneno pode levar o guerreiro a uma morte horrível.

Os guerreiros tóxicos também costumam treinar em ambientes onde há grande proliferação de substâncias venenosas. Os pântanos são locais muito freqüentados por estes guerreiros. Ambientes devastados e poluídos também são considerados pelos guerreiros tóxicos ótimos lugares para aperfeiçoar seus poderes.

As habilidades especiais dos guerreiros tóxicos não são muito diferentes de outros guerreiros cujos poderes vêm dos elementos. Eles podem expelir pela boca um jato de veneno capaz de causar dano igual ao seu Poder de Fogo ou nível de Poder Elemental. Estes guerreiros são imunes a todo tipo de ataque Químico comum, e recebem Armadura Extra contra ataques Químicos mágicos. Entretanto, como seus poderes são baseados em um elemento considerado maligno, corruptor e traiçoeiro, os guerreiros tóxicos são vulneráveis ao elemento Luz.

Segundo alguns rumores mais recentes, os guerreiros tóxicos teriam recebido seus poderes por meio de pactos firmados com o Deus-serpente Sszzaas. Em troca de tais dádivas, os guerreiros deveriam colaborar com o deus em seu "grande plano", entre outros compromissos. Como a maioria da população crê na morte do Grande Corruptor, esta história não é levada a sério por quase ninguém. Entretanto, o Protetorado do Reino (que sabe muito bem que Sszzaas continua vivo) está de olho nestes sujeitos.

## Guerreiro Tóxico

### 3D&T

**Custo:** 2
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Dano por Veneno (Químico), Invulnerabilidade: Químico não-mágico e Armadura Extra: Químico mágico gratuitamente. Pode comprar Sobrevivência por 1 ponto
**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Luz
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 5 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Adaga ou Punhal 30/30, Armadilhas 20, Camuflagem 30, Cimitarra ou Espada Larga 40/40, Dardo ou Zarabatana 20/0, Furtividade 20, Herbalismo 30, Lança 20/20, Sobrevivência (pântanos ou ambientes devastados) 40, Subterfúgio 20, uma Manobra de Combate
**Aprimoramentos:** Imunidade a Veneno 3, Poder Elemental* 1, 4 Pontos Heróicos
**Pontos Heróicos:** 4 por nível

# Herói Trovejante

Este guerreiro tem seus poderes baseados em um caminho secundário, assim como os guerreiros do gelo. Uma lenda bárbara diz que os heróis trovejantes são pessoas escolhidas pelos deuses para servir a alguma grande causa. Esta escolha se dá de uma maneira bem peculiar: quando estes são atingidos por um raio, se sobreviverem, é porque estão fadados a seguir este destino. Também seria desta forma que os heróis trovejantes recebem seus poderes especiais.

Não se sabe ao certo se estes guerreiros são mesmo devotos de alguma divindade, mas eles são admirados e respeitados como tal em comunidades bárbaras das Montanhas Sanguinárias. Os heróis trovejantes, este caso, são os guardiões de suas tribos, e utilizam seus poderes para defendê-las de monstros ou povos inimigos. Contudo, "os guerreiros do trovão" não existem apenas em comunidades bárbaras, embora eles sejam mais comuns neste tipo de ambiente. Mesmo em grandes centros urbanos não é difícil encontrar este tipo de personagem (na verdade, em lugares assim é fácil deparar-se com qualquer tipo).

Após a escolha divina (ou o que quer que seja), os heróis trovejantes submetem-se a um treinamento envolvendo o seu elemento principal: a eletricidade. Eles costumam ficar ao ar livre em dias de tempestade, justamente para ter um domínio melhor sobre suas habilidades. Alguns guerreiros mais corajosos preferem treinar nos lugares mais altos possíveis, como picos de montanhas, copas de árvores e outros ou mesmo em pleno céu, auxiliados por meios mágicos próprios ou alheios (uma magia de vôo lançada por um mago amigo).

Graças ao treinamento e à "bênção dos deuses", os heróis trovejantes desenvolveram habilidades incríveis. Eles podem se mover muito mais rápido do que uma pessoa comum, sendo que sua velocidade equipara-se (ou mesmo supera) à das criaturas mais velozes de Arton. Além disso, podem criar um campo elétrico capaz de causar dano à alguém caso esteja muito próximo. Eles são capazes de energizar suas armas com eletricidade e disparar raios elétricos pelas mãos e olhos. Para terminar, possuem alta resistência contra toda forma de luz e eletricidade.

Entretanto, os heróis trovejantes possuem um ponto fraco bem incômodo. Quando eles são molhados por uma quantidade considerável de água, eles precisam fazer um teste de Resistência. Se falharem, sofrerão um dano igual ao seu nível de Poder de Fogo/Poder Elemental, além de ficarem atordoados por 1d6 rodadas. Neste estado, os heróis trovejantes não podem executar qualquer ação e todos os seus testes são considerados difíceis. Caso passem no teste, os guerreiros sofrerão metade do dano e o atordoamento só durará uma rodada.

Por causa de seu ponto fraco, os heróis trovejantes têm grande dificuldade para beber e tomar banho. Eles precisam aplicar pequenas quantidades de água em seu corpo ao fazer sua higiene pessoal ou quando precisam se reidratar. Quando sua pele ou órgãos internos entram em contato com o líquido, sofrem um formigamento intenso e incômodo. Apesar disto não provocar dano algum nos heróis trovejantes, tais sensações não são nada agradáveis para eles.

Somada a esta fraqueza, os heróis trovejantes são fracos contra ataques baseados em Trevas, pois os poderes elétricos destes estão relacionados ao elemento Luz.

## Herói Trovejante

### 3D&T

**Custo:** 2
**Restrições:** Proibido para Mortos-Vivos
**Vantagens:** Recebe Aceleração, Armadura Extra: Luz/Elétrico e Toque de Energia (Elétrico) gratuitamente
**Desvantagens:** Ponto Fraco: Água, Vulnerabilidade: Trevas
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 5 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia.
**Restrições:** Proibido para Mortos-Vivos
**Perícias:** Alpinismo 20, Azagaia 20/20, Clava ou Martelo de Guerra 30/30, Corrida 30, Esquiva 40, Herbalismo 20, Intimidação 20, Lança 40/40, Rastreio 20, Salto 30, uma Manobra de Combate, uma Sobrevivência 40
**Aprimoramentos:** Poder Elemental* 1, 4 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1
**Pontos Heróicos:** 4 por nível

# Inoculador

Este é um tipo diferente e perigoso de especialista, pois recebe poderes relacionados a um tipo de elemento ou caminho secundário, assim como os vários tipos de guerreiros com este conceito (rei da montanha, domador de ondas...). Os inoculadores representam o veneno, um caminho conhecido por ser tão poderoso quanto traiçoeiro. Estas características também exercem influências no comportamento destes aventureiros.

Por alguma razão especial, o organismo dos inoculadores é capaz de produzir um poderoso veneno. Tanto o sangue quanto a saliva e as secreções destes (suor, lágrimas, cera de ouvido...) estão impregnados desta substância. Qualquer pessoa que as tocar precisam fazer um teste de Resistência/CON (no Sistema Daemon, o veneno tem Força 3D). Se falharem, começarão a sentir os efeitos tóxicos do veneno contido no sangue, saliva ou secreções dos inoculadores.

Como o seu organismo produz veneno naturalmente, isto faz com que os inoculadores sejam imunes a toda forma de veneno, sejam de origem mágica ou não, e apresentem alta resistência a ataques Químicos (água, ácido...). Contudo, como o veneno não é conhecido por ser uma substância pura, e sim algo degenerativo e destrutivo, os inoculadores são fracos contra ataques baseados no elemento Luz, pois este representa a purificação.

Os inoculadores não são adeptos do combate físico direto. Assim como os ninja, assassinos e outros, eles preferem surpreender os seus inimigos através de ações discretas e sorrateiras, como ataques surpresa, camuflagem, furtividade, etc. Aliás, alguns inoculadores são conhecidos em Arton como assassinos de alta periculosidade, devido às suas habilidades furtivas à sua capacidade de produzir veneno.

Curiosamente, os inoculadores preferem usar armas perfurantes ou cortantes com lâmina curva, com preferência para aquelas pequenas e discretas. Eles costumam espalhar nelas um pouco de sua saliva (ou do próprio sangue, para os mais sádicos) para envenenar os seus alvos e golpeá-los em seguida, quando estes estiverem sob o efeito do veneno, seja ele qual for. Os tipos de armas mais comuns entre os inoculadores são adagas, punhais, cimitarras, dardos, zarabatanas e outras. Alguns destes já foram vistos utilizando armas ninja como nekodes (garras ninja úteis para escaladas, mas também podem servir como armas), kamas (pequenas foices ninja), ninja-to (espada curta ninja), além de adotarem práticas semelhantes aos "demônios da noite". Acredita-se que estes inoculadores sejam de origem tamuraniana.

Inoculadores não são bem recebidos em Arton. Eles são vistos como criminosos e assassinos e, por isso, devem ocultar a sua verdadeira identidade para transitar sem problemas entre as outras pessoas. Alguns mais ousados dizem que os inoculadores venderam a alma para Sszzaas, Deus-serpente da intriga, para receberem seus poderes. Contudo, a maioria das pessoas considera esta hipótese absurda, pois Sszzaas não poderia fazer tal coisa porque está morto.

Antes de se criar um personagem Inoculador, o jogador e o Mestre precisam conversar com calma para definir os efeitos exatos do veneno a ser produzido pelo personagem. Recomenda-se que o veneno cause apenas debilitação física em seus alvos (perda temporária de atributos, desmaio etc), cujo efeito dure 3d6 rodadas por dose (o equivalente a 20 ml). Inoculadores capazes de produzir venenos mortais deveriam ser apenas NPCs.

## Inoculador

### 3D&T

**Custo:** 2
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe Invulnerabilidade: Venenos e Armadura Extra: Químico gratuitamente. Pode comprar Crime e Invisibilidade por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Luz
**Pontos de Vida:** R×4

### DAEMON

**Custo:** 5 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Adaga ou Punhal 40/40, Arremesso de Arma 30/0, Arrombamento 20, Camuflagem 30, Cimitarra ou Espada Curta 30/30, Dardo ou Zarabatana 20/0, Disfarce 20, Escapismo 30, Escutar 20, Herbalismo 30, Subterfúgio 30, Tortura 30
**Aprimoramentos:** 3 Pontos Heróicos
**Pontos Heróicos:** 3 por nível

# Investigador

Às vezes, é muito difícil para um guarda ou policial comum seguir a trilha certa para prender um bandido. Muitos destes são cuidadosos ao agir, e dificultam ao máximo o trabalho das autoridades em tentar capturá-lo. As características mais marcantes deste tipo de criminoso são a sua inteligência e sua ousadia em bolar métodos inesperados e eficientes para executar seus "serviços" e despistar a guarda local.

O investigador é o profissional especializado na solução de crimes e mistérios que intrigam as autoridades. Ele pode estabelecer perfis de vários tipos de criminosos, além de conhecer os métodos e traços da personalidade destes. É um hábil estudioso da mente criminosa e amplo conhecedor de técnicas para obter as informações desejadas.

A personalidade de um investigador é variável. Alguns encaram seu serviço com bom humor e simpatia, mesmo que tais sentimentos sejam uma "fachada". Outros são frios e reclusos, preocupados apenas cumprir seus objetivos. Alguns são obsessivos, outros corruptos, outros desequilibrados. Enfim, não é possível estabelecer um perfil exato deste especialista, mas a maioria destes tem grande apreço pela profissão que escolheram.

É normal para um investigador valer-se de meios pouco éticos para conseguir as informações que necessita. Tortura, suborno, ameaças entre outros métodos são empregados com naturalidade por estes especialistas. Segundo Alder Krieger, um experiente investigador de Yuden, "não existe um profissional bonzinho. Quem não seguir estas manhas é um frouxo, um fracassado. Se os bandidos não dão mole pros caras da milícia, por que eu daria trela pra essa gente"?

Os investigadores têm uma ávida curiosidade por histórias de suspense ou terror. Assim, eles procuram saber o máximo possível sobre tais crimes como forma de ampliar seus conhecimentos sobre os métodos empregados pelos criminosos em seus atos, bem como o seu perfil psicológico. Para isso, os investigadores fazem muitas perguntas a populares, bardos, membros da guarda ou qualquer pessoa com alguma informação relevante. É válido lembrar que contar com este procedimento é uma faca de dois gumes. O investigador deve ter um alto grau de discernimento para separar adequadamente fatos concretos ou prováveis de meros boatos, informações distorcidas, mentirosas ou puramente fantasiosas.

Para alguns investigadores, muitos criminosos, em especial os assassinos seriais, inspiram-se nestas histórias para planejar as suas ações. Krieger conta que é comum entre os fora-da-lei darem continuidade a crimes cometidos por outros no passado. Um exemplo seria o de Sonder Rekjald, o "Fura-Bucho", um dos assassinos mais cruéis da história de Yuden, morto por Krieger em serviço. Rekjald iniciou sua carreira como matador após conhecer a história de um outro assassino, conhecido apenas como "Broca", e admirar-se com sua personalidade e seus métodos. Tanto o "Broca" como o "Fura-Bucho" eram assassinos manipuladores, com boa aparência e uma conversa agradável, mas estes perdiam facilmente o controle de suas emoções, e matavam suas vítimas com cortes profundos no abdômen e retirando-lhes os órgãos localizados nesta região do corpo.

Investigadores podem trabalhar subordinados a uma milícia, a uma organização secreta, sob a tutela de um regente ou mesmo agirem por conta própria. Investigadores independentes preferem ser chamados de detetives. Eles podem ser encontrados em residências próprias localizadas preferencialmente em áreas distantes do centro das grandes cidades. Os investigadores preferem instalar-se em casas de aparência comum para não atraírem a atenção de curiosos. Uma frase comum entre estes profissionais diz o seguinte: "a discrição é parceira fundamental em nosso trabalho. Por isso, tome cuidado por onde anda, com quem fala e onde mora".

## Investigador

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Investigação e Criminalística (Ciência) gratuitamente. Pode comprar Ciência por 1 ponto
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Criminalística 50, Furtividade 20, Interrogatório 40, Intimidação ou Lábia 40, Jurisprudência 40, Ler/Escrever 30, Manha 30, Pesquisa/Investigação 40, Psicologia 40, Rastreio 30, Uma Arma 30/30, Tortura 20
**Aprimoramentos:** 2 Pontos Heróicos, Contatos e Aliados 1
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Ladrão de Jóias

Este kit é mais uma espécie de ladrão. O ladrão de jóias, como o próprio nome diz, é um ladino especializado no roubo de objetos preciosos, como jóias (dããã...), obras de arte, relíquias históricas ou arqueológicas ou qualquer item com grande valor em dinheiro.

Para alcançar o seu objeto de cobiça, estes ladinos devem estar muito bem preparados. Itens valiosos costumam ser guardados em locais de difícil acesso, protegidos por invólucros resistentes e com mecanismos complexos de abertura, vigiados constantemente por uma equipe de segurança bem preparada e numerosa. Assim, os ladrões de jóias precisam aprender um pouco de tudo se quiserem atingir o sucesso. Eles têm de ser bons alpinistas, correrem muito, esconder-se com perfeição, arrombar portas e fechaduras com rapidez e sem produzir ruídos etc. Enfim, uma trabalheira só. Para aqueles que cumprirem bem estes requisitos, tais esforços rendem um futuro muito lucrativo e emocionante (além de terem a emoção de figurarem a lista dos criminosos mais procurados de sua cidade...).

Ladrões de jóias, por sua familiaridade no trato com objetos valiosos, sabem avaliar com precisão o valor de um item. Eles dificilmente são enganados por falsificações, a menos que estas sejam feitas por um profissional renomado nesta “arte”.

É comum os ladrões de jóias criarem uma “fachada” para seus crimes. Eles estabelecem um comércio de jóias no centro das cidades e fingem ser trabalhadores honestos. Não duvide que aquele “velhinho simpático da joalheria Nadyr” seja, na verdade, um astuto e experiente ladrão de jóias, e que aquele colar de brilhantes exposto na vitrine seja mais um produto de seus assaltos.

**Ladrão de Jóias**

**3D&T**
**Custo:** 0
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe Avaliação de Objetos (Artes) gratuitamente. Pode comprar Crime e Invisibilidade por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×3

**DAEMON**
**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 300 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Adaga, Punhal ou Espada Curta 30/30, Alpinismo 20, Armadilhas 20, Arrombamento 30, Avaliação de Objetos 40, Camuflagem 30, Corrida 30, Escapismo 20, Escutar 20, Falsificação 40, Furtividade 30, Subterfúgio 30
**Aprimoramentos:** 2 Pontos Heróicos, Recursos e Dinheiro 1
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Mágico

Em Arton, as pessoas costumam vincular o ilusionismo às magias de ilusão. De fato, em um mundo medieval pleno de magia, não há ilusionista melhor do que um mago especialista neste caminho. Dificilmente uma pessoa comum seria capaz de suspeitar dos artifícios utilizados por um ilusionista, mesmo os mais simples, a menos que este seja inexperiente ou descuidado.

Contudo, nem todos os ilusionistas têm poderes mágicos. Eles são capazes de realizar truques incríveis, mas a partir de técnicas que enganam os órgãos perceptivos dos telespectadores (especialmente a visão). Estes profissionais são conhecidos como mágicos.

A profissão de mágico é incomum em Arton, principalmente em grandes cidades. Como a prática da magia é mais difundida nestes locais, seria muito difícil para este especialista constituir uma carreira lá, pois seus truques seriam considerados “pífios” ou “infantis”, se comparados com o esplendor de mágicas verdadeiras.

Contudo, os mágicos costumam ser reverenciados em cidades mais humildes, onde o acesso à magia é mais restrito. Seus truques de ilusionismo costumam impressionar os cidadãos de lá, pouco acostumados com coisas do gênero. Os números mais solicitados são os de desaparecimento (de pessoas, animais e objetos grandes), os de adivinhação (o mágico coloca uma venda em seus olhos e tenta “adivinhar” os objetos portados pelos espectadores) e os de hipnose.

O ilusionismo praticado pelos mágicos é mundano, composto por procedimentos técnicos muito bem estruturados e ensaiados. Para atingir a eficiência, o mágico tem à sua disposição uma equipe formada por ajudantes com funções definidas em cada número. Além destes, tais ilusionistas contam com profissionais especializados na manutenção e criação de novos instrumentos a serem utilizados nos números. Contudo, apenas mágicos com mais recursos financeiros podem contar com uma equipe deste porte. Vários destes especialistas são mais modestos, trabalham sozinhos ou com poucos ajudantes. Seus números são bem mais simples, geralmente envolvendo truques clássicos como o do “coelho na cartola” ou de prestidigitação (ocultamento de pequenos objetos).

Para os mágicos, o ilusionismo é uma forma de arte, assim como as artes circenses. Através de manobras ensaiadas, criatividade e simpatia, estes especialistas levam entretenimento e alegria às pessoas, principalmente para as crianças. Esta arte também é o principal (senão o único) meio de vida destes profissionais. Como precisam cativar públicos diferentes, os mágicos são obrigados a adotar um estilo de vida nômade. A adaptação rápida a locais estranhos é sempre difícil para eles, especialmente em cidades onde sua profissão não é respeitada.

Apesar de utilizarem seus conhecimentos como uma forma de entretenimento e um meio de vida, os mágicos também podem utilizá-los para enganar pessoas. Os números de prestidigitação e ilusionismo podem funcionar como ilusões mágicas, mas estes truques são bem simples e podem exigir materiais específicos para funcionarem. Poucos mágicos utilizam seus talentos para fins desonestos, com temor de que tais atitudes possam prejudicar a reputação destes profissionais (um tanto irregular, deva-se admitir).

## Mágico

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe Hipnose (Manipulação) e Artes gratuitamente. Pode comprar Crime por 1 ponto
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×2

### DAEMON

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Arrombamento 20, Atuação 20, Bastão ou Cajado 30/30, Camuflagem 30, Disfarce 20, Escapismo 40, Hipnose 30, Ilusionismo 40, Impressionar 30, Ler/Escrever 20, Prestidigitação 50
**Aprimoramentos:** Contatos e Aliados 1, 1 Ponto Heróico
**Pontos Heróicos:** 1 por nível

# Mago Bestial

Os magos bestiais combinam características dos conjuradores e dos transmutadores. Com isso, criaram uma especialização de magia bastante intrigante, mas evidentemente poderosa.

Segundo os próprios, os magos bestiais utilizam seus poderes mágicos a fim de obter vantagens iguais a de animais e monstros. Através de seus feitiços, eles podem simular a respiração anfíbia de criaturas como os elfos-do-mar, permitindo-os respirar embaixo da água e locomover-se normalmente em ambientes aquáticos. Eles também poderiam fazer crescer em suas mãos garras afiadas como as de um urso ou tornar suas peles escamosas e resistentes quanto as de um crocodilo.

Os magos bestiais procuram superar os limites de suas respectivas raças com o auxílio da magia. Se for necessário agir como um animal ou um monstro para garantir a sua sobrevivência ou para sobrepujar-se diante de um inimigo, eles certamente o farão. Alguns bestiais mais poderosos são capazes de se transformar deliberadamente em licantropos graças a um ritual poderoso conhecido como Presente de Tenebra, e estes invocariam tal feitiço para caçar, defender-se, proteger algum local importante de invasores (seu lar, por exemplo) etc.

Vários bestiais preferem isolar-se da agitação das cidades e adotam um estilo de vida mais próximo da vida selvagem, pois desta forma podem desenvolver seus feitiços com maior tranqüilidade. Já outros não abriram mão de viver em ambientes urbanos, mas precisam contentar-se com os comentários maldosos das outras pessoas. O caminho arcano escolhido pelos magos bestiais desperta muita desconfiança e medo entre os leigos, e mesmo os aventureiros tendem a encará-los com uma certo distanciamento.

Alguns magos bestiais, mais raros, são devotos de Megalokk, o deus dos monstros de Arton. Para eles, assemelhar-se a animais e monstros por meios mágicos é a melhor forma de conquistarem uma proximidade maior com sua divindade, além de ser uma ferramenta necessária durante o processo de "seleção natural" apregoado por Megalokk através de seus sacerdotes, no qual apenas as espécies mais fortes terão direito à vida.

**Magias Iniciais:** Alarme, Anfíbio, Fúria Guerreira, Garras de Atavus, O Grito da Fera, Megalon, Mikron, Sentidos Especiais

## Mago Bestial

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Água 1, Terra 1
**Vantagens:** Recebe Arena (H+2 em seu ambiente) e Sobrevivência gratuitamente. Pode comprar Animais por 1 ponto
**Desvantagens:** Má Fama
**Pontos de Vida:** Rx4

### DAEMON

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Bastão, Cimitarra ou Clava 30/30, Camuflagem 30, Escutar 20, Foice ou Lança 20/20, Herbalismo 30, Intimidação 30, Ler/Escrever 30, Montaria 20, Natação 30, Rastrear 20, uma Sobrevivência 30, Tratamento de Animais 30
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 3 Pontos Heróicos, Má Reputação
**Formas e Caminhos Preferidos:** Água, Animais, Metamagia
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 3 por nível

# Mago da Peste

Os magos da peste são figuras muito temidas e odiadas por onde passam. Quem os viu em ação, diz que eles são capazes de transmitir doenças a partir de suas magias, sejam elas quais for.

Conta-se que o primeiro mago da peste veio de Lomatubar — assim como o primeiro guerreiro da peste. Ele seria aprendiz de um necromante relativamente famoso no reino, mas possuía dificuldades em seus treinamentos por ter uma saúde muito frágil. Para ajudá-lo, seu mestre desenvolveu uma poção mágica a fim tornar o organismo do aprendiz mais resistente a doenças e ao desgaste físico.

Entretanto, a poção provocou uma série de efeitos colaterais no aprendiz. Ao que parecia, o organismo deste era alérgico a alguma substância contida na poção mágica. A experiência deixou-o em coma por semanas. Passado este tempo, inesperadamente, o aprendiz recuperou-se das reações alérgicas que quase o mataram e sua aparência estava mais viva e saudável do que antes.

Infelizmente, este episódio não teve um final feliz. Uma vez, o aprendiz de mago resolveu fazer uma gentileza para a sua irmã mais nova ao criar-lhe um pouco de comida. Dias depois, a garota foi encontrada morta em uma rua de Lomatubar, vítima de hemorragia intestinal. Através de uma intensa investigação, as autoridades locais descobriram que a doença foi transmitida por um meio mágico. Por isso, as suspeitas para a morte da menina caíram sobre o aprendiz. Para evitar a condenação à morte, ele acabou fugindo do reino da praga com apenas alguns pertences e sem avisar os familiares. Ele seguiu em direção a um rumo incerto, mas que certamente o conduziu para bem longe de Lomatubar.

Os magos da peste são vistos como criaturas amaldiçoadas. Alguns adquiriram seus nefastos poderes por meio de acidentes místicos, enquanto outros submeteram-se a experiências macabras de mestres insanos. Há aqueles, mais raros, que foram abençoados por Aasaroth, deus menor da pestilência, e têm a missão de usar os seus poderes para trazer a peste e a decadência a todo lugar e a toda criatura — estes últimos, entretanto, estão sujeitos às deformações físicas comuns aos clérigos de Aasaroth (vide o RC ***Aasaroth, Deus da Pestilência,*** disponível na Lista Tormenta, para mais informações).

Quando uma pessoa for alvo de uma magia disparada por um mago da peste, ou tocar algum tipo de matéria mágica criada por estes últimos, deve fazer imediatamente um teste de Resistência/CON. Se falhar, será contaminada por algum tipo de enfermidade não-mágica definida pelo jogador em conjunto com o Mestre. As magias relacionadas aos clérigos de Aasaroth, disponíveis no ***Guia de Magias de Arton***, podem servir de inspiração para o jogador quanto à elaboração de doenças.

Mortos-vivos e homens-ratos podem adotar este kit por um custo mais baixo. Os motivos são os mesmos explicados no texto referente aos guerreiros da peste.

**Magias Iniciais:** Ataque Mágico, Conjurar Ratos de Aasaroth, Ferrões Venenosos, Força Mágica, Proteção Mágica, Toque de Aasaroth, Toque Doloroso, Toque Profano

## Mago da Peste

### 3D&T

**Custo:** 1 (0 para Mortos-Vivos e Licantropos: Homens-Ratos)
**Restrições:** Trevas 1
**Vantagens:** Focus +1 para Magias Iniciais. Pode comprar Medicina por 1 ponto. Magos da peste são imunes a doenças não-mágicas
**Desvantagens:** Má Fama
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento (2 para Mortos-Vivos e Licantropos: Homens-Ratos), 270 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Alquimia 30, Camuflagem 20, Diagnose 40, Foice ou Punhal 20/20, Herbalismo 30, Ler/Escrever 30, Oculto 30, Primeiros Socorros 20, Rituais 30, Teoria da Magia 30, uma Sobrevivência 20
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Má Reputação –1
**Formas e Caminhos Preferidos:** Criar, Água, Trevas, Humanos
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Mago d'Armas

Este tipo de arcano combina habilidades dos magos guerreiros com as de artífices. Os magos d'armas são peritos em armas e técnicas de luta, e seus feitiços são úteis para tornar as suas "ferramentas de trabalho" mais eficientes. Boa parte das mágicas típicas destes arcanos são encantamentos de armas, armaduras e objetos.

A categoria dos magos d'armas é recente, surgida há um pouco mais de dez anos. O primeiro arcano deste tipo é Leokar Alseban, discípulo do mago de combate Julian, membro do Protetorado do Reino. Apesar de ser um aluno obediente e dedicado, Leokar não conseguia manipular corretamente seus poderes mágicos sem a ajuda de fetiches (objetos especiais que auxiliam a canalização do mana para a realização de magias). Ao observar isto, Julian teve uma idéia: como sabia que o discípulo possuía habilidades com o uso da espada, orientou-lhe a tentar invocar as magias com a arma em mãos, empregando-a como um fetiche. A idéia de Julian deu certo e as habilidades mágicas de Leokar podiam ser desenvolvidas de acordo. Com o auxílio de sua espada, Leokar prosperou tanto como mago quanto como guerreiro.

Quando ficou mais velho, Leokar fundou uma pequena academia de magia em Sophand, capital de Wynlla. Seu maior objetivo era ensinar as artes místicas para aqueles cujas capacidades eram postas em dúvida. Para isso, ele utilizou a mesma idéia de seu mestre. Cada aluno recebia uma arma para ser empregada como fetiche e, desta forma, eles poderiam estudar igualmente magias e técnicas de combate. Assim, foi criada a profissão de mago d'armas.

A principal desvantagem destes magos é justamente a necessidade do emprego dos fetiches (suas armas) para a realização de magias. Se em algum momento o mago não estiver com sua arma principal, ele pode invocar um feitiço com uma arma ou objeto similar, mas a magia estará submetida a um redutor de -1 em seu Focus. Apenas as magias de toque ou que afetem apenas o mago podem ser realizadas sem o fetiche.

Cada mago d'armas recebe gratuitamente uma arma comum durante a sua criação. O tipo exato de item pode ser definido à vontade pelo jogador.

**Magias Iniciais:** Ampliar Proteção, Arma Fiel, Arma Poderosa, Arma Veloz, Aumento de Dano, Detecção de Magia, Embutir Magia, Encorpar Item, Suavizar Item.

## Mago d'Armas

### 3D&T

**Custo:** 0
**Restrições:** Habilidade 1, Focus 1
**Vantagens:** Recebe Focus +2 em Ampliar Proteção e Aumento de Dano. Pode comprar Arma Especial por metade do custo indicado
**Desvantagens:** Fetiche
**Pontos de Vida:** R×4

### DEAMON

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
**Restrições:** DEX 13
**Perícias:** Escolha uma arma 40/40, Avaliação de Objetos 30, Esquiva 30, Etiqueta 20, Heráldica 20, Ler/Escrever 20, uma Manobra de Combate, Rituais 20, Salto 30, uma Sobrevivência 20, Teoria da Magia 20
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 3 Pontos Heróicos, Fetiche Material -1 (arma)
**Formas e Caminhos Preferidos:** Criar, Controlar, Caminhos Elementais, Metamagia
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 3 por nível

# Mago Espiritualista

O mago espiritualista é aquele especializado na comunicação, conjuração e controle de mortos-vivos etéreos, como aparições, fantasmas, espectros e outros tipos. É uma carreira pouco escolhida entre os praticantes de magia, que preferem dominar os caminhos elementais, cujos efeitos são mais objetivos.

Através de seus conhecimentos, os espiritualistas são capazes de convocar estes seres ou afastá-los, assim como podem obter informações destes, ter acesso às suas memórias, fazê-los cumprir pequenas tarefas ou dominá-los completamente. Ele também pode fazer um espírito apossar-se temporariamente de seu corpo. *(Nota do Autor: durante o texto, vou utilizar a palavra "espíritos" para designar os mortos-vivos não-corpóreos com o intuito de facilitar a leitura e o entendimento. Sei que o emprego da palavra sob esta circunstância não é lá muito adequado, mas não encontrei uma maneira melhor de fazê-lo)*

As formas como os espiritualistas utilizam seus poderes são diversas. Uns atuam como médiuns, e procuram auxiliar espíritos aflitos que não conseguiram resolver determinados assuntos em vida. Outros magos preferem utilizar espíritos como meros objetos para suas ambições pessoais, tornando-os escravos. Existem aqueles, mais perigosos e enlouquecidos, que absorvem a energia espiritual ao seu redor em busca de mais poder.

Por conviverem intensamente com a energia espiritual, os magos espiritualistas adquiriram uma alta sensibilidade para detectar presenças sobrenaturais. Eles podem fazer isto naturalmente, sem testes. Além disso, os mortos-vivos etéreos têm uma maior dificuldade para ferir estes arcanos. A FA final destas criaturas sofre uma penalidade de -2 se tentarem fazê-lo. Os espiritualistas também são altamente resistentes contra habilidades especiais ou magias feitas por estas entidades. Eles precisam ser bem sucedidos em um teste fácil de resistência para minimizar ou evitar completamente os efeitos de tais habilidades.

Esta especialidade das artes mágicas pode mostrar-se perigosa. Os espíritos podem rebelar-se contra o mago e trazer-lhe vários inconvenientes, caso não tome os cuidados necessários ou aja de forma inadequada. Espiritualistas ambiciosos e egoístas costumam ser importunados regularmente por almas vingativas e insatisfeitas com os abusos e ingratidão destes magos. Por conta destes grandes riscos, os espiritualistas recebem a desvantagem Assombrado sem ganhar pontos extras.

Os magos espiritualistas podem utilizar as magias Controle de Mortos-Vivos e Esconjuro de Mortos-Vivos sem a necessidade de possuir Clericato. No entanto, elas só serão efetivas contra mortos-vivos etéreos (aparições, fantasmas, espectros...). Se forem utilizadas em mortos-vivos corpóreos (esqueletos, zumbis, carniçais...), estas mágicas não terão efeito algum.

**Magias Iniciais:** Armadura Espectral (pedir autorização para o Mestre), Controle de Mortos-Vivos, Esconjuro de Mortos-Vivos, Forma Espectral, Mãos Espectrais, Pânico

## Mago Espiritualista

### 3D&T

**Custo:** 0
**Restrições:** Ar 1, Luz ou Trevas 1
**Vantagens:** Recebe Focus+1 em suas Magias Iniciais e H+1 em testes relacionados a mortos-vivos etéreos. Recebe Ciências Proibidas (Ciência) gratuitamente. Pode comprar Ciência por 1 ponto
**Desvantagens:** Assombrado
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 280 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Adaga, Bastão ou Cajado 30/30, Escutar 20, Empatia 30, Espíritos 50, Etiqueta 20, Ler/Escrever 40, Pesquisa/Investigação 20, Psicologia 30, Oculto 40, Rastreio 20, Rituais 30, Teoria da Magia 30
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Sensitivo 2, Assombrado -1
**Formas e Caminhos Preferidos:** Criar, Controlar, Trevas, Espíritos
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Mago Naturalista

Os magos naturalistas já foram mencionados no RC ***Vahtanka: Ordem de Magos Naturalistas*** (disponível na Lista Tormenta), de minha autoria. Aqui, o kit será reapresentado sem o contexto religioso no qual o RC está centrado, permitindo ao jogador construir o personagem com mais liberdade.

A principal especialidade dos magos naturalistas é lidar com feitiços relacionados aos fenômenos naturais, plantas, animais e criaturas selvagens. Através destas mágicas eles podem conjurar furacões e tempestades elétricas, ou simplesmente conversar com animais ou plantas, transformar-se em um animal, criar armas ou armaduras com matéria orgânica vegetal etc. O RC ***Vahtanka...*** contém informações sobre os tipos de magia que os magos desta categoria podem utilizar.

Como os rangers, os magos naturalistas sentem-se mais à vontade em ambientes selvagens, distantes da agitação da vida urbana. Eles não sofrem restrições ao freqüentarem cidades, como acontece com os druidas, mas os naturalistas jamais trocariam a tranqüilidade de um bosque para irem morar em uma casa em algum centro urbano, por mais confortável que esta seja. Desta forma, os magos naturalistas sobrevivem facilmente em ambientes selvagens. Alguns mais experientes aprenderam a lidar com animais com a mesma competência de um ranger tarimbado.

Vários magos naturalistas também são especialistas em medicina natural. Através dos conhecimentos obtidos durante a sua formação e a sua vivência, somados à riqueza de espécies vivas provenientes nos ambientes selvagens, eles são capazes de produzir poções, ungüentos e outros artigos para fins terapêuticos ou para contornar algum tipo de situação difícil ou incômoda (produzir um repelente contra mosquitos à base de gordura animal e essência de determinados tipos de flores, por exemplo).

Esta é uma das categorias de mago mais versáteis que existem. Um mago naturalista, por exemplo, pode se especializar em mágicas relativas a uma categoria específica (plantas, animais, controle do clima...) ou combinar conhecimentos respectivos a estas especializações. Assim, praticamente todos os naturalistas contam com repertórios mágicos personalizados, sem grandes repetições estilísticas entre um e outro. Para o jogador, esta liberdade proporcionada pelo kit é particularmente interessante, pois isto permite a construção de personagens com características bem próprias.

Diferentemente do visto no RC ***Vahtanka***..., os magos naturalistas apresentados segundo esta nova proposta não são obrigados a seguir nenhum tipo de devoção ou código de honra. Entretanto, boa parte deles o faz por questões de formação. Muitos magos deste tipo foram treinados por druidas, xamãs ou outros naturalistas preocupados com a utilização responsável dos poderes mágicos por parte de seus discípulos. É comum que naturalistas adotem a 1ª Lei de Asimov ou o Código de Honra da Natureza (jamais atentar contra o meio ambiente e as criaturas que nele vivem, e não permitir que seus companheiros façam o mesmo) como normas de conduta, embora alguns destes vão mais além, adotando devoções relacionadas de alguma forma à preservação natural, como por exemplo proteger com a própria vida toda a Floresta dos Basiliscos ou evitar a todo custo a extinção dos tentacutes.

Magos naturalistas podem escolher as mágicas Arma de Alihanna, Armadura de Alihanna e Cura Mágica como magias iniciais, sem a necessidade de possuírem a vantagem Clericato ou a perícia Medicina.

**Magias Iniciais:** Arma de Alihanna, Armadura de Alihanna, Ataque Mágico, Conjurar Animais, Cura Mágica, Força Mágica, Proteção Mágica, Transporte

**Mago Naturalista**

**3D&T**
**Custo:** 1
**Restrições:** Água 1, Terra 1
**Vantagens:** Recebe Arena (H+2 em seu ambiente) e Sobrevivência gratuitamente. Pode comprar Animais e Medicina por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** Rx4

**DAEMON**
**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia.
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Bastão, Cimitarra ou Clava 30/30, Diagnose 30, Foice ou Lança 20/20, Herbalismo 30, Ler/Escrever 30, Meteorologia 30, Montaria 20, Primeiros Socorros 20, uma Sobrevivência 30, Teoria da Magia 30, Tratamento de Animais 30, Veterinária 20
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 3 Pontos Heróicos
**Formas e Caminhos Preferidos:** Caminhos Elementais e Naturais variados
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 3 por nível

# Mago Probabilista

Este tipo de mago é tido como o mais exótico entre todos. Muitas vezes eles são confundidos com devotos ou clérigos de Nimb, visto que ambos possuem as mesmas filosofias ("tudo vem do acaso", "não existe destino, nós trilhamos nosso próprio caminho", "nada é igual para sempre, pois tudo é uma mudança constante").

Tais considerações possuem um fundo de verdade. Muitos magos probabilistas vêem Nimb como sua divindade preferida, justamente por conta da afinidade de crenças. Mas é precipitado dizer que todos os magos desta categoria cultuam o deus do caos. Alguns mais radicais sequer acreditam em deuses ou forças sobrenaturais, e fazem argumentações estranhas sobre a origem do Universo e de todas as coisas, como por exemplo supor que tudo o que existe surgiu de uma matéria infinita e indefinida, e por ter estas características é capaz de dar origem às coisas delimitando-se de várias formas possíveis.

Os magos probabilistas demonstram um caráter rebelde e insaciável, seja no seu modo de vestir (o mais exótico possível), seja em suas atitudes. Eles nunca se satisfazem com o comodismo, o convencional, o determinado. Para eles, o verdadeiro sentido da vida é a mudança constante, o dinamismo, o eterno transformar-se. Da mesma forma que os seguidores de Nimb, os probabilistas não acreditam em destino, e consideram que tais profecias podem ser sepultadas a qualquer momento.

A especialidade dos probabilistas está no uso de magias relacionadas ao acaso, sorte, azar e probabilidade. Através delas, eles podem desorganizar o que está em ordem, dar chances ao improvável, fazer com que uma ação certa dê errado e muitos outros efeitos. Entre alguns exemplos práticos deste tipo de magia estão: mágicas que fazem com que um alvo atingido por um golpe não sofra dano, mas sim um outro personagem aleatório, mágicas de confusão mental, mágicas que provoquem insanidade (Loucura de Atavus, por exemplo), magias que aumentam o diminuem as chances de um personagem em realizar uma determinada ação (entende-se como bônus ou redutores em testes) e que induzem a sorte e ao azar nos outros, fazendo com que determinados fatos ao longo de sua vida tenham maiores ou menores chances de acontecer, magias capazes de manipular resultados e ocorrências, mágicas que provoquem algum efeito aleatório, por menor que seja (como as magias Teleportação e Teleportação Avançada). Conta-se que existiu um mago probabilista capaz de lançar uma magia em que determinadas pessoas escolhidas aleatoriamente em um espaço específico morriam instantaneamente. O problema é que, ao utilizá-la, o próprio mago foi um dos escolhidos e acabou morto pela própria mágica. Bem, isto prova a dificuldade e os riscos de se seguir a carreira de mago probabilista.

Os magos probabilistas sofrem algum tipo de insanidade, talvez como um efeito colateral provocado pelo uso constante de magias relacionadas ao caos e ao acaso, ou talvez esta característica seja própria do personagem antes mesmo dele seguir a carreira de mago, seja qual for e como surgiu. Assim, para ser um mago probabilista, é preciso obrigatoriamente comprar a desvantagem Insano (cuja subdivisão pode ser escolhida pelo jogador) ou adquirir um Aprimoramento negativo semelhante (Alucinado, Esquizofrênico, Maníaco-Depressivo...)

Mas o principal efeito ao qual estes magos estão submetidos é que, uma vez por sessão de jogo, acontecerá algo que lhes trará sorte ou azar. A forma mais comum disto ocorrer é quando ele precisa fazer algum teste de grande importância (como esquivar-se de um golpe mortal). Se tiver sorte, parabéns, o golpe será automaticamente evitado. Senão, paciência, ele será automaticamente atingido (e neste caso, meus pêsames por seu personagem). Cabe ao Mestre decidir em qual ocasião a sorte/azar vai se manifestar.

Este efeito talvez aconteça devido ao amplo contato com magias relacionadas ao acaso, aleatoriedade e probabilidade (afinal, eles lidam com o imprevisível. Quem garante que nada de errado acontecerá com eles mesmos?). Isto também pode ser conseqüência de uma bênção/maldição de Nimb, já que muitos probabilistas se comportam como os devotos do caos e defendem os mesmos objetivos (sejam eles quais forem).

**Magias Iniciais:** Atrair o Fracasso, Atrair o Sucesso, Bênção/Maldição de Nimb, Loucura de Atavus, Magia Aleatória, Manipulação de Resultados

## Mago Probabilista

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Insano, Focus 1
**Vantagens:** Focus +1 para Magias Iniciais. As Magias Iniciais custam apenas 1 PM
**Desvantagens:** Durante uma vez por sessão de jogo, o mago probabilista pode ser comtemplado por um instante de pura sorte, ou acometido por um grande azar. O Mestre é quem decide quando e o que vai acontecer
**Pontos de Vida:** R×4

### DAEMON

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de Perícia
**Restrições:** Um Aprimoramento negativo relacionado à personalidade
**Perícias:** Bastão ou Cajado 30/30, Empatia 20, Filosofia 30, Intimidação 20, Jogos 20, Ler/Escrever 30, Oculto 30, Psicologia 20, uma Sobrevivência 20, Teoria da Magia 30
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 3 Pontos Heróicos
**Formas e Caminhos Preferidos:** Controlar, Metamagia
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 3 por nível

# Mago Sônico

Dizem as más línguas que os magos sônicos são uma dissidência da escola dos elementalistas do ar. Enquanto estes últimos estudam todos os efeitos e possibilidades com o domínio do elemento Ar (com atenção especial para mágicas de dano e movimentação), os primeiros limitam-se apenas a controlar as ondas sonoras. Por terem uma história recente em Arton, os magos sônicos são mais difíceis de serem encontrados no continente, comparando-se com a freqüência de outros arcanos especialistas.

Desde o início de sua formação, os magos sônicos estudam as propriedades físicas do som. A definição elementar para a acústica (estudo das ondas sonoras) é que "o som nada mais é do que a vibração do ar que se propaga", ou seja, o som não pode se manifestar em locais com ausência total de ar. Em pouco tempo, eles discorrem com naturalidade sobre palavras que soam estranhas aos ouvidos do cidadão comum como ressonância, reverberação, infra-som e ultra-som etc.

Graças aos seus estudos sobre a acústica, os magos sônicos conseguiram produzir resultados interessantes ou mesmo espantosos através da magia sonora. A partir das pesquisas sobre o eco (reflexão do som por corpos sólidos), por exemplo, os magos conseguiram simular o mesmo efeito do sentido especial radar, possuído pelos morcegos e elfos-do-mar, sendo um importante meio de orientação em situações cuja visão seja prejudicada (viagens a cavernas escuras, cegueira...).

Com o auxílio dos estudos sobre ressonância (vibração de um corpo por influência de outro, com a mesma freqüência deste), foram desenvolvidas as primeiras magias destrutivas desta escola de magia. Os efeitos das ondas sonoras sobre os corpos pode ser terrível quando são submetidos a uma vibração forte e intensa. Vidros se estilhaçam, os tímpanos começam a doer ou mesmo romper-se, o sistema nervoso dos seres vivos é seriamente perturbado, podendo provocar efeitos semelhantes à paralisia ou confusão. Magos sônicos de grande poder emitem ondas sonoras poderosas o suficiente para provocar terremotos ou maremotos de alta magnitude.

Em locais com ar rarefeito (montanhas) ou debaixo d'água, as magias sônicas têm seus efeitos reduzidos. Em termos de jogo, o mago é penalizado em –1 no Focus quando utiliza suas magias em locais assim, e estes redutores podem aumentar confome a altitude ou profundidade em que o mago está. Magos sônicos são grandes inimigos dos magos elementalistas do vácuo, pois ambos cultivam convicções opostas. O vácuo é ausência de ar em um ambiente, portanto o som não se propaga no vácuo.

Os magos sônicos costumam carregar consigo um diapasão (instrumento metálico em forma de Y), um presente de seus mestres durante a sua formação. Este instrumento é capaz de emitir ondas sonoras imperceptíveis pelo ouvido humano, a menos que este possua a vantagem/aprimoramento Audição Aguçada. O diapasão é um componente material importante para a realização de magias sônicas de grande poder.

**Magias Iniciais:** Alarme, Alteração Vocal, Ataque Mágico, Enxame de Trovões, Magia Silenciosa de Talude, Onda Paralisante, Proteção Mágica, Sentidos Especiais, Silêncio

## Mago Sônico

### 3D&T

**Custo:** 2
**Restrições:** Ar 1
**Vantagens:** Recebe Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar) e Armadura Extra: Ar/Som gratuitamente. Pode comprar Reflexão por 1 ponto
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 5 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Canto 10, Escutar 30, Física 40, Instrumento Musical 10, Leitura de Lábios 20, Ler/Escrever 30, Rituais 20, uma Arma de Contusão 30/30, Teoria da Magia 30
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Sentidos Aguçados 1 (Audição Aguçada), Sentidos Especiais 1 (Radar)
**Formas e Caminhos Preferidos:** Entender, Controlar, Ar
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Mago Temporal

Diz-se que os magos temporais pertencem a uma das escolas de magia mais antigas de Arton. Entretanto, poucos já ouviram falar neles. A maioria da população acredita que estes poderosos arcanos sequer existiram, mas são apenas frutos de lendas tolas que só servem para assustar as pessoas.

De fato, este tipo de mago é um dos mais raros de Arton. Existem poucos mestres capacitados nesta categoria de magia, e eles geralmente encontram-se reclusos em locais distantes do frenesi urbano. Além disso, tais mestres não passariam seus valiosos conhecimentos a qualquer sujeito. Um discípulo de um mago temporal é submetido a testes extremamente perigosos. Conta-se que muitos aprendizes perderam a vida tentando controlar o fluxo do tempo-espaço, e estes acabaram sugados para dimensões desconhecidas, paralisados eternamente (como se estivessem em uma dimensão paralela onde o tempo nunca passa), envelhecendo rapidamente até terem seus corpos decompostos ou mesmo sumir da face de Arton devido a um rejuvenescimento acelerado e descontrolado.

Esta é a principal característica dos magos temporais. Eles são capazes de controlar os fenômenos do tempo e do espaço. Trata-se de uma das categorias de magia mais poderosas que existem, mas também uma das mais temidas e perigosas. Com seus poderes, os magos temporais podem resgatar visões de acontecimentos no passado e observar situações do futuro, acelerar ou retardar o metabolismo dos seres vivos ou mesmo congelar o tempo em uma área determinada.

Magos temporais sabem com exatidão a hora local, o mês e o ano correntes sem a necessidade de consultar relógios, ampulhetas ou qualquer outro dispositivo. Eles também são capazes de se orientar em qualquer direção sem jamais se perderem, dispensando quaisquer fontes de referência sobre os pontos cardeais, como bússolas e mapas. Alguns magos mais poderosos conhecem rituais que retardam o envelhecimento, ou mesmo garantem a juventude eterna, mas a maioria destes arcanos não estaria disposta a partilhar tais conhecimentos com ninguém.

Contudo, as mágicas temporais podem trazer conseqüências sérias se usadas indiscriminadamente. Se por acaso elas forem utilizadas para afetar o metabolismo de criaturas vivas (envelhecendo-as ou rejuvenescendo-as), os alvos ganham ou perdem um ano de vida permanentemente. Esta efeito pode ser ainda maior dependendo do poder da magia em questão, e só pode ser revertido com a magia Desejo. Outros efeitos mais perigosos são possíveis, e estes podem comprometer a existência do Plano Material e até de outros planos. Mistura ou eliminação de períodos diferentes de um mesmo plano (ou de mais planos), fusão ou destruição de elementos de planos diferentes etc.

Magos mais alarmistas contam que o uso irresponsável das magias temporais pode alterar o ciclo de rotação do planeta, fazendo-o girar mais rápido ou mais devagar (afetando diretamente o metabolismo dos seres vivos), fazê-lo girar ao contrário (o que provocaria a regressão temporal, ou seja, a volta ao passado) ou mesmo interromper seu movimento (o tempo ficaria parado para sempre, até a rotação voltar ao ciclo normal). É possível também tirar o planeta do seu curso natural, fazendo-o vagar sem rumo em pleno espaço. As consequências para uma tragédia deste porte são inimagináveis (a única coisa que se pode prever caso isto aconteça é que não estaremos vivos para dizer aonde o planeta vai parar...).

**Magias Iniciais:** Acelerar Criaturas, Além-Visão, Arma Veloz, Bolsa Espaço-Dimensional de Etherus, Busca Mágica, Retardar Criaturas, Visão do Passado

## Mago Temporal

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Terra 1
**Vantagens:** Recebe Focus+1 em suas Magias Iniciais e Paralisia gratuitamente. Pode comprar Ciência por 1 ponto
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Alquimia 20, Física 30, Foice 30/30, Geografia 30, Ler/Escrever 30, Matemática 20, Navegação 10, Oculto 20, Rituais 30, Teoria da Magia 30, Viagem Astral 20
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1
**Formas e Caminhos Preferidos:** Entender, Controlar, Luz, Metamagia
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Matador de Lursh-Lyins

Até pouco tempo, o reino de Callistia era considerado um local tranqüilo para se viver. Na verdade, tranqüilo até demais. Aventureiros que tentassem seguir carreira no reino estavam fadados à decepção, pois lá o número de monstros, criaturas fantásticas e goblinóides é pequeno. O que mais se via em Callistia era um povo simples e um bando de nobres arrogantes e perdulários.

Porém, a vida no reino fluvial mudou radicalmente com a chegada dos lursh-lyins, monstros vindos do subterrâneo que foram expulsos de seu ambiente nativo por causa de uma área de Tormenta surgida lá. Agora, os tiranos das águas tentam sobreviver na superfície, disputando com os humanos de Callistia o mesmo território e as mesmas fontes de alimento.

A maioria dos habitantes locais considera os lursh-lyins uma grande ameaça, mas poucos têm coragem ou competência o bastante para se defenderem destas criaturas. Entretanto, um grupo de guerreiros especiais vêm estudando as características destes monstros com o intuito de combatê-los com maior eficácia. Estes são chamados de matadores de lursh-lyins.

Os matadores dedicam as suas vidas para conhecerem melhor os tiranos das águas. Vasculham seus covis, examinam seus corpos e analisam suas formas de ataque. Quando lutam contra estas criaturas, muitas vezes os matadores preferem esperar a reação das criaturas do que atacar de imediato. Os próprios matadores admitem que sua profissão é perigosa, e muitos deles trazem consigo marcas permanentes adquiridas devido às suas tentativas de estudar os lursh-lyins. É comum vê-los cobertos de cicatrizes, ou mesmo com membros perdidos.

Contudo, a perseverança dos matadores trouxe a eles valiosas recompensas. Devido aos seus estudos e análises, eles ganham um bônus de +1 em testes de Habilidade e FA+2 nos danos quando combatem estas criaturas — no Sistema Daemon, ganha bônus de 10% nos ataques e +1d6 nos danos. Além disso, eles ganham gratuitamente as vantagens Audição Aguçada, Radar e Ver o Invisível (Sentidos Especiais), e podem comprar a vantagem Armadura Extra contra Químico e Elétrico por um custo mais baixo. Somado a isto, os matadores possuem uma grande resistência à todas as formas de medo (alguns lursh-lyins podem causar um efeito igual à da magia Pânico com um simples olhar). Eles precisam ter sucesso em um teste fácil de Resistência/WILL quando estiverem diante de situações assim.

Os matadores consideram os lursh-lyins um mal a ser extirpado. Para eles, os tiranos das águas são feras que pretendem eliminar os humanos de Callistia e ocupar o espaço remanescente. Então, para evitar uma tragédia desta natureza, estes guerreiros preparam-se como podem, ou seja, submeter-se a um duro treinamento de combate e aprofundar seus conhecimentos sobre os inimigos vindos do subterrâneo.

## Matador de Lursh Lyins

### 3D&T

**Custo:** 3
**Restrições:** Apenas nativos de Callistia
**Vantagens:** Recebe H+1 e FA final +2 contra os lursh-lyins. Recebe H+1 em outros testes referentes aos lursh-lyins. Recebe Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar, Ver o Invisível) gratuitamente. Pode comprar Armadura Extra: Químico e Elétrico e a perícia Sobrevivência por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 7 pontos de Aprimoramento, 320 pontos de Perícia
**Restrições:** Apenas nativos de Callistia
**Perícias:** Armadilhas 20, Arpão ou Lança 50/50, Azagaia 20/20, Camuflagem 30, Escutar 20, Natação 40, Pesca 20, Rastreio 30, Rede 30/30, Sobrevivência (ambientes fluviais) 30, uma Manobra de Combate
**Aprimoramentos:** Caçador de Criaturas 2 (lursh-lyins), 4 Pontos Heróicos, Sentidos Aguçados 1 (Audição Aguçada), Sentidos Especiais 2 (Radar, Ver o Invisível)
**Pontos Heróicos:** 4 por nível

# Médico Arcano

Os médicos arcanos compõem uma outra categoria de mago, especializada em magias relacionadas à cura de ferimentos, doenças, amputações e maldições. Por causa de seus poderes, estes profissionais são freqüentemente confundidos com clérigos, xamãs ou mesmo bruxos, o que é um grande equívoco.

A trajetória para se tornar um médico arcano é complicada. Eles precisam estudar durante anos a fio os prcedimentos necessários para se cuidar de pessoas doentes ou aflitas por algum outro mal. Além de observarem e ajudarem os médicos mais experientes em seus serviços, os aprendizes, quando adquirem o domínio dos fundamentos básicos, eles costumam buscar de alguma forma novos conhecimentos para se aperfeiçoarem em sua profissão. É comum os médicos arcanos irem atrás de clérigas de Lena, doutores de Sallistik ou mesmo curandeiros tribais como forma de ampliar os seus repertórios técnico, mágico e científico na área da medicina.

Os médicos arcanos são peritos em medicina, portanto, eles recebem gratuitamente esta perícia no sistema 3D&T. Além deste benefício, estes magos médicos são capazes de utilizar qualquer magia de cura conhecida, sem a necessidade de possuírem a vantagem Clericato ou o aprimoramen to Pontos de Fé.

Os médicos arcanos dedicam as suas vidas para se aperfeiçoarem nos procedimentos médicos e na prática das magias necessárias para o bom cumprimento de seus objetivos. Assim, eles não se preocupam em lutar contra inimigos. Estes magos não são proibidos de usar armas ou mágicas ofensivas, mas eles dificilmente o fariam se não fosse em casos extremos. Quando precisam viajar para lugares perigosos, preferem usar armas leves (bastão, cajado...) e magias mais sutis que não envolvam dano físico (Sono, Paralisia, ilusões variadas...).

Os médicos arcanos são requisitados em qualquer lugar devido à sua grande competência no ramo da medicina, especialmente em regiões pobres e remotas de Arton, onde existem poucas pessoas especializadas para esta função (no máximo um ou dois clérigos ou curandeiros). Alguns deles abandonam qualquer pretensão aventureira para fixar residência nestes lugares e prestar assistência à população local. No reino de Sallistik, por exemplo, os médicos arcanos tornaram-se profissionais muito requisitados para auxiliar os doutores locais com meios mais potentes de cura e através da partilha de conhecimentos. Devido ao ateísmo da população deste reino, nenhum clérigo consegue trabalhar adequadamente aqui, e os médicos arcanos são os únicos capazes de utilizar magias de cura sem problemas.

Outros médicos costumam acompanhar grupos de aventureiros para fornecer "apoio curativo" a seus companheiros em momentos de necessidade. Um médico arcano pode aperfeiçoar muito a sua prática nestas viagens, principalmente em lugares perigosos, pois seus serviços serão muito solicitados.

**Magias Iniciais:** Cancelamento de Magia, Chuva Revigorante, Criação de Frutas e Vegetais, Cura Elementar, Cura Mágica, Modelar a Carne

## Medico Arcano

**3D&T**
**Custo:** 0
**Restrições:** Água 1
**Vantagens:** Recebe Medicina gratuitamente
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×3

**DAEMON**
**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Alquimia 20, Anatomia 40, Cirurgia 20, Diagnose 30, Empatia 30, Etiqueta 20, Herbalismo 30, Ler/Escrever 30, Primeiros Socorros 40, uma Sobrevivência 20, Teoria da Magia 30
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos
**Formas e Caminhos Preferidos:** Água, Luz, Humanos
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Mendigo

O mendigo é um dos componentes da chama "classe excluída" ou "refugo" da sociedade artoniana. São indivíduos praticamente sem posses ou dinheiro algum. Suas principais formas de sobrevivência são a solidariedade alheia, a realização de serviços deploráveis ou atos de ladinagem.

As ruas são o lar do mendigo. Ele passa quase o dia inteiro perambulando pela cidade em busca de comida e/ou dinheiro. Quando precisa acomodar-se em algum lugar para descansar, seus locais favoritos são os becos, praças, casas ou prédios abandonados ou embaixo de pontes.

Por viverem nas ruas e estarem em praticamente em todos os lugares, os mendigos ficam a par de uma série de informações variadas. As outras pessoas tendem a ignorar a presença dos mendigos e acabam conversando sem nenhum tipo de reserva ou preocupação. Por isso, eles se tornam uma valiosa fonte de informações para aventureiros, autoridades e até criminosos. Os mendigos geralmente não têm nenhum problema em revelar o que sabem, desde que, em troca deste favor, possam garantir o "leitinho das crianças".

Mendigos não são necessariamente desonestos ou malignos. Entretanto, devido às suas condições "caninas" de vida, eles volta ou outra precisam recorrer a métodos ilícitos para garantir a refeição do dia. É também comum que os mendigos sejam recolhidos pelas autoridades por conta de pequenos furtos ou por perturbar a ordem. Contudo, como não se tratam de infrações graves, acabam liberados em poucos dias. Alguns mendigos, inclusive, tomam a atitude extrema de se envolver em crimes mais graves para justamente ficarem mais tempo na cadeia. Desta forma, eles teriam moradia e refeições diárias garantidas.

Mendigos possuem poucas aptidões para seguir a carreira de aventureiros. No máximo, sabem manejar uma faca e exercer algumas atividades ladinas. Assim, o uso deste kit é mais indicado para a criação de NPCs.

**Mendigo**

**3D&T**
**Custo:** 0
**Restrições:** Não pode comprar a vantagem Riqueza
**Vantagens:** Recebe Sobrevivência na Cidade gratuitamente. Pode comprar Crime por 1 ponto
**Desvantagens:** Recebe apenas 1d6 Tibares como dinheiro inicial
**Pontos de Vida:** R×2

**DAEMON**
**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 150 pontos de Perícia
**Restrições:** Não pode comprar o aprimoramento Recursos e Dinheiro
**Perícias:** Arrombamento 10, Camuflagem 20, Escutar 20, Faca 20/20, Furtar 10, Furtividade 10, Lábia 20, Manha 20, Sobrevivência na Cidade 30, Subterfúgio 20
**Aprimoramentos:** Contatos e Aliados 2, 1 Ponto Heróico
**Pontos Heróicos:** 1 por nível
**Especial:** Mendigos recebem apenas 1d6 Tibares como dinheiro inicial

# Mensageiro do Amor

Os mensageiros do amor são bardos com os mesmos objetivos dos cavaleiros galantes. Sua missão primordial é levar o amor a todo lugar, seja através de histórias, canções ou ações concretas para unir duas pessoas e fazê-las se apaixonarem.

Estes bardos especiais também são muito cuidadosos com a aparência. Vestem-se com o melhor figurino possível para seus recursos. Além disso, são preocupados em manter-se atualizados e em entender melhor a psicologia amorosa das pessoas. Eles fazem isso através de leituras, histórias, canções e vivências de casos verídicos. A amplitude de seus conhecimentos em relação às emoções humana tornam-nos companhias agradáveis e muito queridas entre os demais.

Contudo, existem diferenças importantes entre os mensageiros do amor e os cavaleiros galantes. Estes últimos são guerreiros que adotaram espontaneamente a causa de defender os amores a todo custo, mesmo com sangue. Já os bardos do amor são devotos de Marah, a deusa da paz. A missão dos mensageiros é mais do que uma obrigação moral, é um dever para com uma divindade.

Os mensageiros do amor carregam um triste destino. Mesmo com a missão de levar o amor a todas as pessoas, estes bardos não podem dedicar-se a um único amor. Quando se apaixonam por alguém, devem conter este sentimento e nunca podem fazê-lo corresponder. Acredita-se que se o mensageiro dedicasse sua vida a uma única mulher, ele não poderia cumprir corretamente com seu dever, já que entregaria boa parte de si mesmo à pessoa amada, e não seria capaz de empenhar-se em garantir a união de outros. Por causa disto, muitos mensageiros do amor escrevem poesias ou canções melancólicas ou contemplativas, cujos objetos de veneração são donzelas belíssimas e refinadas pelas quais um homem se apaixona, mas nunca pode concretizar este desejo devido a uma grande distância entre ele a amada. Estas formas de expressão servem como uma maneira de desabafo pelos mensageiros e também para suportar a dor de nunca poderem se entregar totalmente a um verdadeiro amor.

Como seguidores de Marah, os mensageiros do amor nunca podem lutar ou ferir uma criatura inteligente, seja através de armas ou magias. Em compensação, recebem poderes especiais para facilitar a sua missão. Podem usar, uma vez por dia, a magia Canto da Sereia como uma habilidade natural, sem consumir PMs. Outra habilidade, mais poderosa, é o Amor Incondicional de Marah (vide ***Guia de Magias de Arton***). Com isto, o mensageiro pode fazer com que uma pessoa alvo se apaixone por outra, também à escolha do bardo. O afetado pela habilidade pode fazer um teste normal de Resistência (ou WILL) para negar o efeito. A cada 15 dias após o encanto, o alvo tem direito a um novo teste. Caso o efeito permaneça por 90 dias, ele se tornará permanente. O Amor Incondicional de Marah funciona uma vez por mês, e nunca pode ser utilizado levianamente, apenas quando um grande amor estiver ameaçado.

Os mensageiros do amor são protegidos pela deusa da paz. Caso um deles for morto, seu assassino sofrerá uma espécie de maldição. Caso esta pessoa se apaixone por alguém, este amor nunca será correspondido, não importando o que ela faça. Se o bardo for revivido, a maldição cessará imediatamente. O mesmo efeito acontecerá com todo mensageiro do amor que abandonar a sua missão, e nenhuma pessoa pela qual o bardo se apaixonar vai corresponder a este sentimento. A maldição neste caso é irreversível.

Mesmo proibidos de levar um amor adiante, é comum para os mensageiros do amor terem várias pretendentes em seu encalço. Algumas têm atrações passageiras, provocadas pelo carisma do bardo, enquanto outros casos são mesmo amores sinceros. Realmente, esta vida é mais problemática do que parece.

Este kit pode ser adotado normalmente por mulheres, apesar da maioria dos mensageiros do amor ser composta por homens.

## Mensageiro do Amor

### 3D&T

**Custo:** 1 (2 para Anões e Goblins)
**Restrições:** Proibido para Ogres, Orcs, Minotauros e Trogloditas
**Vantagens:** Recebe Artes gratuitamente. Pode comprar Idiomas e Manipulação por 1 ponto
**Desvantagens:** Obrigações e Restrições dos servos de Marah
**Pontos de Vida:** R×2

### DAEMON

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento (3 para Anões e Goblins), 240 pontos de Perícia
**Restrições:** Proibido para Ogres, Orcs, Minotauros e Trogloditas
**Perícias:** Atuação 40, Canto 50, Dança 20, Empatia 40, Etiqueta 40, Instrumento Musical 50, Ler/Escrever 20, Redação 30, Religião 20, Sedução 20
**Aprimoramentos:** 1 Ponto de Fé, 1 Ponto Heróico
**Pontos de Fé:** 1 + 1 a cada dois níveis
**Pontos Heróicos:** 1 por nível

# Metamágico

Estes arcanos exóticos são o oposto dos magos de combate. Enquanto estes últimos dedicam as suas vidas no estudo de mágicas ofensivas, os metamágicos são especialistas em mágicas de proteção, detecção, anulação e alteração de efeitos mágicos.

Os metamágicos estudam um princípio conhecido como Metamagia. Ele lida com a própria essência da magia, ou seja, os elementos que a compõem. Graças a estes conhecimentos, estes magos sabem como se proteger de um determinado efeito mágico, além de identificar sua procedência, intensidade e a melhor forma de eliminá-lo.

Metamágicos são especialistas em conjurar círculos de proteção contra determinados tipos de magias. Eles recebem um bônus de +1 no Focus quando utilizam magias deste tipo. Além disso, estes magos têm maior facilidade para cancelar efeitos mágicos. Ganham um bônus de +1 em seus Focus quando utilizam a mágica Cancelamento de Magia (no Sistema Daemon, a exigência de que o metamágico precisa conhecer os mesmos caminhos do mago lançador continua, mas ele ganha um bônus de +1 nos testes de poder para cancelar a magia). Algumas mágicas mais poderosas, no entanto, só têm seus efeitos anulados por um determinado período, ou simplesmente não podem ser canceladas (mágicas de deuses, por exemplo).

Por lidarem constantemente com a essência da magia, os metamágicos podem usar naturalmente Detecção de Magia, sem custos ou limites, num raio de 5m. Este poder também serve para detectar pessoas ou criaturas com poderes mágicos e a intensidade de seus poderes. Metamágicos também ganham um bônus de +1 no Focus ao utilizarem magias de identificação em itens mágicos mundanos. Este bônus pode não ser suficiente para identificar artefatos ou itens de origem sobrehumana.

Talvez a habilidade mais interessante dos metamágicos seja a sua facilidade para alterar as propriedades de mágicas alheias. Para ter sucesso, ele precisa ser bem-sucedido em um teste de poder contra o mago invocador. Ambos precisam fazer um teste de Resistência/WILL para fazer sua magia prevalecer sobre a do oponente. Os metamágicos recebem um bônus de +1/+10% nesta jogada. Os requisitos para se alterar uma mágica adversária são os mesmos da mágica Cancelamento de Magia (em 3D&T, o metamágico precisa ter um nível de Focus igual ao superior ao do mago adversário. No Sistema Daemon, o metamágico precisa ter as mesmas Formas e Caminhos do oponente), e o custo em PVs ou PMs para utilizá-la é padrão.

Por não terem o costume (ou a vontade) de estudarem com mais profundidade as mágicas ofensivas, os metamágicos são penalizados em –1 nos seus Focus quando as utilizam. Este comportamento reflete-se também no combate corporal. Metamágicos não gostam de lutar ou usar armas. Preferem utilizar suas magias em defesa própria ou de seu grupo. Por conta disso, muitos destes magos são seguidores de divindades pacíficas, como Lena, Marah e outras.

Adeptos deste estilo de magia são procurados para acompanhar grupos de aventureiros durante viagens a locais onde a incidência de magia é maior do que o normal, ou para situações onde a sobrevivência é mais útil do que o poder de combate.

**Magias Iniciais:** Alteração de Magia, Ampliar Proteção, Aura Anti-Mágica, Aura de Reflexão, Cancelamento de Magia, Desvio de Disparos, Detecção de Invisibilidade, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento

## Metamagico

### 3D&T

**Custo:** 2
**Restrições:** Focus 1
**Vantagens:** Possui Detecção de Magia natural (5 m). Recebe Focus +2 em Alteração de Magia e Cancelamento de Magia, além de Focus +1 em outras Magias Iniciais e em círculos de proteção. Pode comprar Reflexão por 1 ponto
**Desvantagens:** Focus –1 em magias ofensivas
**Pontos de Vida:** R×3

### DAEMON

**Custo:** 5 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Alquimia 20, Esquiva 40, História 30, Ler/Escrever 30, Oculto 30, Primeiros Socorros 20, Rituais 30, Teoria da Magia 40
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Detecção de Magia 3, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos
**Formas e Caminhos Preferidos:** Entender, Criar, Metamagia
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Ranger de Megalokk

Também é atribuído aos rangers de Megalokk o posto de guerreiros sagrados do deus dos monstros. Entretanto, diferentemente dos selvagens de Megalokk, os rangers não adotam radicalmente a filosofia de sua divindade. Sua missão primordial é zelar pelo desenvolvimento pleno das espécies de monstro residentes em um ambiente selvagem específico (à escolha do jogador), além de coibir todo tipo de invasão ou intromissão neste processo. Excetuando estas peculiaridades, os rangers de Megalokk assemelham-se muito a outros tipos deste guerreiro rústico.

Além de servir e proteger os monstros de sua área de atuação, os rangers de Megalokk também auxiliam os sacerdotes de sua divindade, oferecendo-lhes igual proteção e auxiliando-os em missões ligadas à religião — como a busca de componentes necessários para a realização de um ritual em honra ao deus, por exemplo.

**Poderes Concedidos:** os rangers de Megalokk, assim como os druidas deste deus, podem falar livremente com qualquer espécie de monstro existente em Arton. O nível de compreensão dependerá exclusivamente da inteligência do animal — ele também pode tentar se comunicar com animais comuns, mas nem sempre isto é possível. Os rangers de Megalokk também possuem um senso de direção natural que lhes permite saber precisamente a posição do norte.

Rangers de Megalokk também podem possuir um dos poderes abaixo:

?? **Companheiro Monstro:** O ranger pode escolher um espécime de monstro e tê-lo como aliado. As espécies de monstro permitidas são as mesmas para o druida de Megalokk — veja quais são estas na revista TORMENTA #7 e consulte o Guia dos Monstros de Arton para saber detalhes sobre tais criaturas.

?? **Fúria Guerreira:** Uma vez por dia, o ranger pode invocar uma fúria guerreira para auxiliá-lo nos combates. Neste estado, ele ganha um bônus de H+1/+10% em suas jogadas de ataque e FA final +1/+1d6 nos danos. A fúria encerra-se no final do combate.

?? **Invocação de Monstros:** O ranger pode lançar, uma vez por dia, uma das seguintes magias: Monstros do Pântano, Nobre Montaria, Pacto com a Serpente, Praga de Kobolds, Tropas de Ragnar — todas com poder equivalente a Focus 3.

?? **Rugido do Guerreiro:** Uma vez por dia, o ranger pode emitir o rugido de um monstro de tamanho médio (à escolha do jogador) com alcance de 10 km. Todas as criaturas com tamanho inferior ao do monstro em questão fugirão de medo automaticamente.

**Obrigações e Restrições:** O ranger de Megalokk só pode utilizar armas e armaduras empregadas normalmente pelas espécies de monstro — geralmente são armaduras feitas com couro ou pele de animais mortos e armas de madeira, pedra ou osso. Contudo, não é raro ver rangers de Megalokk sem nenhum tipo de armadura e lutando apenas com armas "naturais" (punhos, garras, cauda, dentes...).

## Ranger de Megalokk

### 3D&T

**Custo:** 1
**Restrições:** Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
**Vantagens:** Recebe Arena (H+2 em seu ambiente) e Sobrevivência (em seu ambiente) gratuitamente. Pode comprar Animais (válido apenas para monstros) e Sobrevivência por 1 ponto cada
**Desvantagens:** Veja em Obrigações e Restrições; 1º Lei de Asimov (mas apenas para monstros), Código de Honra de Área (não lutar em cidades)
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 350 pontos de Perícia
**Restrições:** Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
**Perícias:** Escolha duas armas (uma 40/40, outra 30/30), Armadilhas 20, Camuflagem 30, Escutar 20, Furtividade 30, Herbalismo 20, Intimidação 30, Montaria 30, Natação 30, Rastrear 30, uma Sobrevivência 40
**Aprimoramentos:** 1 Ponto de Fé, 4 Pontos Heróicos
**Pontos de Fé:** 1 + 1 a cada dois níveis
**Pontos Heróicos:** 4 por nível

# Rei da Lava

Esta figura de guerreiro elemental é uma das mais poderosas e temidas de Arton, pois representam a força pulsante e implacável do magma, um subelemento originário da combinação entre o fogo e a terra.

Os reis da lava escolheram como local favorito o coração dos vulcões, no qual o seu elemento regente manifesta-se soberano. O treinamento em meio às altíssimas temperaturas magmáticas é terrivelmente doloroso. Apenas os fortes de corpo e espírito suportam o rigor destas condições e conseguem prosperar no caminho que desejaram seguir. Os outros pretendentes, coitados, sucumbem rapidamente ao poder avassalador do magma, tendo seus corpos derretidos e misturados à matéria quente e incandescente provinda do interior do planeta.

Contudo, ao serem bem-sucedidos neste treinamento mortal, os resultados obtidos por estes guerreiros são impressionantes para quem os vê. Os reis da lava são imunes a qualquer forma de dor física (uma conseqüência direta do treinamento intensivo em meio ao magma) e são altamente resistentes ao calor, ao fogo e a golpes físicos (corte, contusão e perfuração). Além disso, eles podem liberar uma parte do calor contido em seus corpos para causar dano em quem estiver próximo ao guerreiro, fazendo-o de maneira semelhante aos heróis trovejantes (embora estes o façam com cargas elétricas). Somado a isto, os reis das profundezas, assim como outros guerreiros elementais, podem disparar jatos de magma pelas mãos e causar grandes injúrias em seus inimigos.

Os reis da lava são altamente suscetíveis aos elementos contrários ao calor o qual representam. Assim, são vulneráveis a todos os ataques baseados em água (Químico), vento/som e frio/gelo. Aliás, jamais convide um rei da lava para visitar um local com água ou frio abundantes (a cabeceira do Rio dos Deuses, as Montanhas Uivantes...), pois ele entenderia a proposta como uma afronta à dignidade deste ou uma profunda falta de educação. Caso haja insistência, há o grande risco do autor do convite ser vaporizado por um rei da lava muito irritado.

Reis da lava costumam visitar reinos como Khubar ou Sckharshantallas para treinar ou fixar residência, devido à alta incidência de vulcões nestes territórios. Conta-se que o vulcão subterrâneo de Trondkhandar, situado em Doherimm, já foi freqüentado diversas vezes por alguns destes guerreiros por ser considerado um ótimo local de treinos. Entretanto, isto acabou depois que o vulcão foi selado há algum tempo por ordem do general Uhr Darkhelmet. Após o fato, Uhr vêm sofrendo esporadicamente alguns atentados de origem desconhecida. Tais ataques visam principalmente a destruição de bens e posses do general anão, mas já foram registrados três ataques diretos à sua pessoa, também de origem indeterminada. Uhr já só comenta esta fato com o regente Thogar Hammerhead I e seus homens de confiança, e recebeu autorização do rei para organizar uma equipe de investigação com a missão de identificar, capturar e punir exemplarmente os responsáveis por tais atentados.

Em Khubar, costuma-se dizer que os reis da lava adquirem suas habilidades especiais como uma dádiva de Vajiehana, a deusa-salamandra do magma e dos vulcões, cuja morada é o monte Tumaekhal, um dos maiores vulcões ativos do reino-arquipélago. Neste caso, os guerreiros do magma ajudariam os povos costeiros a lutar contra os ataques dos trolls marinhos vrakoll e de outros seres aquáticos predadores. Em troca deste apoio, a população deveria entregar à deusa-salamandra uma grande quantidade de peixes e frutos-do-como oferenda. Caso haja um descumprimento deste "acordo", Vajiehana ameaça despejar sua ira contra os cidadãos locais, sob a forma de uma quantidade colossal de lava incandescente. Como isto significaria uma grande catástrofe para Khubar, os povos residentes nas proximidades do monte Tumaekhal cumprem rigorosamente o compromisso firmado com a deusa.

## Rei de Lava

### 3D&T

**Custo:** 3
**Restrições:** Proibido para Anfíbios e Mortos-Vivos
**Vantagens:** Recebe Toque de Energia (Calor/Fogo), Armadura Extra: Calor/Fogo, Contusão, Corte e Perfuração gratuitamente.
**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Químico (Água), Frio/Gelo, Vento/Som
**Pontos de Vida:** R×7

### DAEMON

**Custo:** 7 pontos de Aprimoramento, 380 pontos de Perícia.
**Restrições:** Proibido para Anfíbios e Mortos-Vivos
**Perícias:** Escolha duas armas de contusão (uma 40/40, outra 30/30), Alpinismo 20, Camuflagem 20, Corrida 30, Esquiva 30, Geologia 20, Intimidação 30, Machado de Guerra 30/30, Rastreio 20, uma Manobra de Combate, Sobrevivência (ambientes quentes) 40
**Aprimoramentos:** Poder Elemental 1, 6 Pontos Heróicos, Saúde de Ferro 1
**Pontos Heróicos:** 6 por nível

# Salva-Vidas

O salva-vidas é o profissional dedicado em arriscar a sua vida para salvar a de uma outra pessoa, mesmo desconhecida, e sem exigir nada em troca (talvez gratidão por parte do resgatado, o que seria um mínimo de consideração...).

Para realizar seu trabalho com eficiência e segurança, os salva-vidas precisam aprender técnicas de sobrevivência, resgate, primeiros socorros, além de estarem em um bom preparo físico. É comum estes heróis apresentarem um visual "sarado", visto a prática intensa de exercícios físicos.

É impossível para um salva-vidas exercer bem o seu trabalho em todos os locais possíveis. Eles são especializados em resgatar vítimas em um ambiente específico (florestas, praias, montanhas etc). O jogador deve escolher um destes ambientes durante a construção do personagem. Um salva-vidas pode tentar auxiliar alguém fora de seu local de trabalho, mas a tarefa será bem mais delicada.

Dificilmente os salva-vidas trabalham sozinhos. Eles costumam se organizar em grupos muito bem treinados e articulados, regidos por códigos de ética e responsabilidade bem definidos. Em geral, os grupos de resgate adotam uma hierarquia semelhante à utilizada em corporações policiais ou militares (cabo, sargento, tenente etc). Para iniciar uma campanha em um status superior dentro de seu grupo, é necessário o gasto de pontos extras de personagem.

Um salva-vidas jamais deve deixar de socorrer uma vítima, não importando quaisquer diferenças pessoais, religiosas ou étnicas. O salva-vidas deve tentar todos os meios possíveis para cumprir sua missão, arriscados ou não. Este é o mandamento principal de todos os grupos de resgate existentes em Arton, e são seguidos rigorosamente por todos os seus membros.

Os salva-vidas gozam de boa reputação nas áreas onde atuam, por conta de sua competência, organização e altruísmo. Eles são ensinados a não se aproveitar disso para obter vantagens pessoais. Contudo, alguns mais espertinhos costumam burlar esta regra para "impressionar as minas", além de levarem seguidos "puxões de orelha" de seus superiores.

Existem vários grupos de salva-vidas famosos em Arton. Um deles chama-se Patrulheiros de Beluhga, sediado nas Montanhas Uivantes. Tratam-se de esquimós altamente treinados em alpinismo, sobrevivência em lugares perigosos e primeiros socorros, cuja missão é resgatar visitantes ou turistas normalmente desacostumados com o clima rigoroso e a geografia implacável das Uivantes. Outro grupo de destaque é chamado de Soldados do Mar, sediado na ilha de Khubar. Ele é composto por nativos experientes em natação, mergulho e em cavalgar criaturas marinhas, e sua missão é salvar pessoas em risco de afogamento e também patrulhar os mares e ilhas próximas em busca de banhistas e náufragos perdidos em áreas perigosas destas regiões.

## Salva-Vidas

### 3D&T

**Custo:** 2
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Recebe Boa Fama, Primeiros Socorros (Medicina) e Sobrevivência gratuitamente. Pode comprar Esportes por 1 ponto
**Desvantagens:** Código de Honra (ver texto)
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON

**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 320 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Escolha uma arma 30/30, Alpinismo 40, Caça ou Pesca 20, Corrida 40, Escutar 30, Meteorologia 30, Natação 40, Navegação 20, Primeiros Socorros 40, Rastreio 30, Salto 30, uma Sobrevivência 50
**Aprimoramentos:** 4 Pontos Heróicos, Status 2, Código de Honra -1 (ver texto)
**Pontos Heróicos:** 4 por nível

# Sedutora

Este tipo de profissional já foi visto por boa parte dos aventureiros, principalmente em tavernas ou outros locais movimentados. As sedutoras atraem muita curiosidade e dúvidas entre as outras pessoas. Muitas vezes elas são confundidas com prostitutas, ladras ou magas exóticas.

As principais armas das sedutoras são a sua beleza e sua capacidade persuasiva, que mostram-se mais eficientes em pessoas do sexo oposto. Além de uma conversa amistosa e habilidades artísticas (mais acuradas na dança e na música), as sedutoras podem se "oferecer" descaradamente para os homens a fim de conquistar-lhes sua confiança e simpatia. Carícias físicas e "propostas indecentes" são muito utilizadas por estas especialistas.

Mas qual o porquê disso? Os objetivos podem ser diversos, mas a maior parte das sedutoras abraçam esta carreira para obter vantagens pessoais. Algumas seduzem suas vítimas para roubá-las (ou matá-las) em seguida. Outras valem-se de suas qualidades para se infiltrar em locais hostis e atuar como espiãs. Existem aquelas, mais românticas e obsessivas, que pretendem conquistar o coração de alguém em especial e, para isso, fazem de tudo, até mesmo atiçar a libido do pretendente.

As sedutoras precisam ser muito bonitas e usar um figurino adequado para o seu trabalho. As roupas devem valorizar seus atributos físicos (com vários decotes ou partes "agarradas ao corpo") e causar uma boa impressão aos homens. Por isso, o uso de armaduras é inadequado para estas especialistas.

Durante situações de combate, caso não seja possível usar suas habilidades de sedução e manipulação, as sedutoras recorrem ao uso de armas pequenas, leves e de fácil ocultamento. Adagas, punhais e espadas curtas são prefeitas para elas.

Algumas sedutoras dedicam-se a aperfeiçoar suas habilidades através da magia, mas apenas poucas delas seguem esta opção. Suas mágicas favoritas são as de controle mental e das emoções (óbvio) e as ilusões. Elas não têm muito apreço por magias ofensivas.

Este kit é recomendado apenas para humanas, elfas e meio-elfas. Personagens anãs não têm o cacife para seguir esta profissão, visto suas limitadas (ou nulas) aptidões para a sedução e a cultura pouco romântica dos anões. Apesar das personagens halfings terem estética ou personalidade compatíveis com o kit, o efeito não seria o mesmo entre indivíduos de outras raças. Só funcionaria bem entre outros halflings. Para humanos ou elfos, por exemplo, uma sedutora halfling seria uma figura "exótica e agradável", e nada mais.

Apesar deste kit ser mais comum entre as mulheres, homens também podem adotá-lo. Eles devem seguir as mesmas regras quanto à aparência, vestuário e armas.

## Sedutora

### 3D&T

**Custo:** 1

**Restrições:** Aparência Inofensiva. Apenas para Humanos, Elfos e Meio-Elfos

**Vantagens:** Recebe Artes e Sedução (Manipulação) gratuitamente. Pode comprar Crime, Manipulação e Telepatia por 1 ponto cada

**Desvantagens:** Nenhuma

**Pontos de Vida:** R×2

### DAEMON

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento, 250 pontos de Perícia

**Restrições:** Aparência Inofensiva 1. Apenas para Humanos, Elfos e Meio-Elfos

**Perícias:** Adaga ou Punhal 30/30, Atuação 40, Camuflagem 20, Canto 30, Dança 40, Disfarce 20, Empatia 30, Furtar 20, Furtividade 20, Instrumento Musical 20, Lábia 30, Sedução 50

**Aprimoramentos:** 1 Ponto Heróico, Sedutor 1

**Pontos Heróicos:** 1 por nível

# Selvagem de Megalokk

Segundo os teólogos, os selvagens de Megalokk seriam uma espécie de guerreiros sagrados do deus dos monstros, embora não tenham nada a ver com os paladinos convencionais. Os selvagens, certamente, são os combatentes mais asustadores de toda Arton, pois incorporam fielmente os desejos de Megalokk para as criaturas do mundo: a busca pela supremacia através da força e da brutalidade.

Os selvagens de Megalokk habitam os confins de florestas, montanhas e outros ambientes intocados pelo avanço da civilização. Além de terem a responsabilidade de manterem-se sempre fortes para agradar a sua divindade, são encarregados em proteger o seu lar contra a ação de aventureiros e invasores.

A aparência de um selvagem de Megalokk será sempre a mais hedionda possível, não importa a qual raça pertença. Eles normalmente se vestem com pedaços de couro ou pele e origem animal, e não possuem senso estético algum — a maioria deles só toma banho em circunstâncias ocasionais, como, durante uma chuva. Para lutar, utilizam armas improvisadas de osso, pedra ou, o mais comum, as próprias mãos, garras, dentes ou o que seja.

O amplo contato com o ambiente selvagem garantiu a estes guerreiros várias vantagens especiais. Os selvagens de Megalokk possuem uma espécie de "sentido de alerta" que o avisa em situações de perigo iminente. Para isto, ele precisa ter sucesso em um teste de Resistência/WILL — esta jogada é efetuada em segredo pelo Mestre, que não dirá nada ao guerreiro em caso de falha. Além disso, ele pode tentar se comunicar com monstros. No entanto, esta habilidade funciona de forma mais rústica e limitada que a dos druidas de Megalokk e, por isso, nem sempre vai funcionar.

Selvagens de Megalokk, assim como outros servos do deus dos monstros, jamais se perdem em locais selvagens, sabendo de maneira instintiva a posição do norte.

Os selvagens de Megalokk também podem escolher umdos seguintes poderes:

?? **Coragem Total:** O selvagem é imune a todas as formas de medo, naturais ou mágicas.

?? **Fúria Guerreira:** Uma vez por dia, o selvagem pode invocar uma fúria guerreira para auxiliá-lo nos combates. Neste estado, ele ganha um bônus de H+1/+10% em suas jogadas de ataque e FA final +1/+1d6 nos danos. A fúria encerra-se no final do combate.

?? **Rugido do Guerreiro:** Uma vez por dia, o selvagem pode emitir o rugido de um monstro de tamanho médio (à escolha do jogador) com alcance de 10 km. Todas as criaturas com tamanho inferior ao do monstro em questão fugirão de medo automaticamente.

Mesmo com todo o seu poderio, os selvagens de Megalokk apresentam fraquezas consideráveis. Se por alguma razão eles saírem de um ambiente selvagem e entrarem em algum local civilizado (desde uma modesta vila até uma grande metrópole), sofrerão um redutor de -1/-2 em todas as suas características. Isto se deve à estranheza sentida pelos selvagens ao se depararem com um ambiente que não lhes é familiar.

Selvagens de Megalokk não podem usar e vestir qualquer objeto feito para o padrão humano, mesmo que pertençam a esta raça. Dentre estes objetos incluem-se armas, armaduras e roupas comuns.

Selvagens de Megalokk são incapazes de se comunicar com seres civilizados, bem como aprender qualquer tipo de idioma ou perícia ligados a estas respectivas sociedades. Somado a isto, estes guerreiros são inaptos a lidar com magia arcana.

Raças ligadas à brutalidade (minotauros, ogres, trogloditas...) podem comprar este kit por um custo mais baixo.

## Selvagem de Megalokk

### 3D&T

**Custo:** 2 (1 para Goblinóides, Meio-Orcs, Minotauros, Ogres e Trogloditas)
**Restrições:** Força e Resistência 1. Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
**Vantagens:** Recebe Arena (H+2 em seu ambiente) e Sobrevivência gratuitamente. Pode comprar Animais (válido apenas para monstros) por 1 ponto
**Desvantagens:** Inculto, Modelo Especial, Monstruoso
**Pontos de Vida:** R×6

### DAEMON

**Custo:** 5 pontos de Aprimoramento (4 para Goblinóides, Meio-Orcs, Minotauros, Ogres e Trogloditas), 270 pontos de Perícia
**Restrições:** FR e CON 14. Proibido para Construtos e Mortos-Vivos
**Perícias:** Briga 40/40, Camuflagem 30, Escutar 20, Herbalismo 20, Intimidação 40, Montaria 20, Natação 30, Rastrear 30, uma Sobrevivência 40, Tratamento de Animais 30
**Aprimoramentos:** 1 Ponto de Fé, 5 Pontos Heróicos, Senso de Direção 1
**Pontos de Fé:** 1 + 1 a cada dois níveis
**Pontos Heróicos:** 5 por nível

# Soturno

Os soturnos são guerreiros ligados ao subelemento vácuo. Por isso, seus poderes são relacionados ao silêncio, à tortura e à agonia. Estes guerreiros são pouco comuns em Arton mas, assim como os aniquiladores e outros tipos, são bastante temidos.

O método de treinamento dos soturnos é uma das piores torturas a qual um ser vivo pode sofrer. Os candidatos são obrigados a permanecer vários dias consecutivos em locais com ar rarefeito e completamente escuros, o que provoca rapidamente fortes sensações de agonia e desespero na pessoa. Tais lugares são buracos, fendas ou cavernas profundas, entre outros.

Após esta etapa inicial, os pretendentes precisam sobreviver durante três meses em locais onde há uma gande presença de vácuo no ambiente. Um dos locais mais famosos (e temidos) deste gênero é a Gruta da Agonia Silenciosa, localizada no interior de Wynlla, próxima a uma área de magia caótica. Esta gruta é um local tão estranho quanto perigoso, pois lá não há qualquer rastro de luz, ar ou gravidade. Nenhum pesquisador de Arton conseguiu explicar o porquê da Gruta da Agonia Silenciosa apresentar tais características. Contudo, há suspeitas de que o local seja uma espécie de elo entre Arton e um outro plano de existência. Qual seria este plano? Ninguém sabe, mas desconfia-se que o mundo existente do outro lado da gruta não é nada amistoso.

Soturnos adquirem vários poderes ao concluírem seu tortutante treinamento. A falta de contato com o ar fez com que o pulmão destes guerreiros se atrofiasse. Isto significa que os soturnos não precisam mais respirar para sobreviver, o que é uma grande vantagem quando eles necessitam entrar em algum local sem ar ou com baixa intensidade deste elemento (montanhas muito elevadas, ambientes submersos...). O treinamento na completa falta de ar e luz fez os soturnos desenvolvessem uma alta resistência contra ataques de trevas e golpes contundentes.

Além disto, graças ao treinamento, os movimentos destes guerreiros tornaram-se naturalmente silenciosos, sendo impossível para alguém percebê-los através da audição. Eles só poderiam ser detectados por meios mágicos ou com o uso dos outros sentidos (visão, olfato...). O contato com a escuridão proporcionada pelo vácuo também fez com que os soturnos pudessem ficar invisíveis em ambientes escuros (vantagem Invisibilidade). A combinação entre as duas habilidades tornam estes guerreiros especialistas em ataques surpresa. Finalizando, os soturnos podem disparar ataques energéticos baseado no seu elemento regente, assim como outros guerreiros ligados aos elementos.

O vácuo, assim como o veneno e o pó/corrosão, é um subelemento relacionado a conceitos ligados ao mal (agonia, tortura...). Por isso, tem como opositor o caminho da Luz, o elemento da purificação e da benignidade. Assim, os soturnos são vulneráveis a todos os ataques baseados no elemento Luz. Da mesma forma que os aniquiladores, estes guerreiros sentem-se incomodados quando submetidos a qualquer fonte luminosa, tornando-se mais mal-humorados e intempestivos. Para se prevenirem de tais efeitos, os soturnos costumam usar roupas como mantos, sobretudos e outros.

## Soturno

### 3D&T
**Custo:** 3
**Restrições:** Nenhuma
**Vantagens:** Dano por Vácuo (Ar+Trevas+Contusão), Invisibilidade (apenas em ambientes escuros) e Armadura Extra: Trevas e Contusão gratuitamente
**Desvantagens:** Vulnerabilidade: Luz
**Pontos de Vida:** R×5

### DAEMON
**Custo:** 7 pontos de Aprimoramento, 380 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Escolha três armas (uma 40/40, outra 30/30, outra 20/20), Arremesso de Arma 30/0, Camuflagem 40, Furtividade 40, Intimidação 20, Luta às Cegas (40), Subterfúgio 40, uma Manobra de Combate
**Aprimoramentos:** Poder Elemental* 1, 4 Pontos Heróicos, Talento 3 (Camuflagem, Furtividade, Subterfúgio – apenas em ambientes escuros)
**Pontos Heróicos:** 4 por nível

# Traficante de Achbuld

Esta figura repulsiva pertence a uma organização criminosa conhecida como Rosa de Ahlen, localizada na cidade de Midron. Ela é a principal fornecedora de uma erva alucinógena e entorpecente chamada de achbuld, consumida amplamente pelos ahlenienses, mas proibida em todo o Reinado. Os principais “canais” entre a Rosa de Ahlen e os consumidores da droga são os traficantes.

Estes criminosos atuam em locais como a Casa de Chá de Madame Jatek (uma espécie de “point” de consumo do achbuld), a taverna Coroa de Ferro ou simplesmente nas ruas, casas de prostituição ou lugares com grande trânsito de pessoas dispostas a pagar por uma dose da erva.

Os traficantes podem adotar vários tipos de perfis, mas o mais comum é eles se vestirem como os nobres e freqüentarem os mesmos ambientes que eles. São geralmente pessoas altamente sociáveis, com atitudes gentis e uma conversa amigável. No entanto, são indivíduos astutos e perigosos. Quando pretendem eliminar alguma pessoa indesejável (normalmente alguém com dívidas pendentes) recorrem a métodos discretos como envenenamento de alimentos ou emboscadas na calada da noite usando armas leves (dardos envenenados, por exemplo).

Traficantes de Achbuld acreditam que o modo de vida que escolheram é o melhor para si. Com o dinheiro recebido pelo serviço, estes criminosos conseguiram erguer um patrimônio considerável, além de ter um certo prestígio na alta sociedade local, devido ao seu amplo contato com clientes mais abastados. No entanto, esta profissão é extremamente arriscada e traiçoeira (afinal, eles moram no reino da intriga, um lugar muito amistoso para se viver), porque outros traficantes vão querer tomar o seu lugar quando você começar a se destacar demais. Além disso, a qualquer momento, os seus serviços podem não ser mais necessários ao líder...

Os traficantes de achbuld costumam ter vários inimigos. Agentes da lei, familiares de indivíduos mortos pelos efeitos da droga, traficantes concorrentes etc. A sua presença não é tolerada em outros reinos do Reinado. Para agir nestes locais, o criminoso deve ocultar sua identidade da melhor forma possível para não ser pego pelas autoridades (se isto acontecer, as conseqüências serão bem cruéis...).

Como os ahlenienses não toleram indivíduos de raças semi-humanas (por considerá-los inferiores), apenas humanos podem adotar este kit. O Mestre só poderia abrir uma exceção a esta regra se o semi-humano disfarçar muito bem a sua identidade.

## Traficante de Achbuld

**3D&T**
**Custo:** 1
**Restrições:** Apenas Humanos
**Vantagens:** Recebe Patrono (Rosa de Ahlen) e Manipulação gratuitamente. Pode comprar Crime por 1 ponto
**Desvantagens:** Má Fama
**Pontos de Vida:** R×3

**DAEMON**
**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de Perícia
**Restrições:** Apenas Humanos
**Perícias:** Adaga ou Punhal 30/30, Barganha 30, Camuflagem 20, Dardos 20/0, Etiqueta 30, Herbalismo 30, Intimidação 30, Ler/Escrever 20, Lábia 40, Manha 40, Sobrevivência (cidades) 30, Subterfúgio 30
**Aprimoramentos:** Contatos e Aliados 2, 2 Pontos Heróicos, Recursos e Dinheiro 1, Má Reputação -1
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Transmutador

O transmutador é o mago especializado em alterar as propriedades da matéria, seja esta viva ou não. Através de seus conhecimentos, ele pode transformar, por exemplo, água em ácido, carne em pedra, osso em aço, entre outros casos.

Os transmutadores são pessoas normalmente curiosas e insaciáveis. Eles não se satisfazem em apenas observar as coisas e deixá-las como estão, mas querem modificar tudo o que vêem. Se houver algo que não compreendam, eles procuram analisar o seu objeto de estudo a fundo, até descobrir alguma característica deste.

Estes magos têm grandes conhecimentos sobre a estrutura e as transformações da matéria. Em seu tempo livre, tentam descobrir propriedades novas para substâncias já analisadas, ou aprofundar-se sobre as características de algo novo. É comum fazerem este tipo de estudo mesmo durante suas aventuras, graças a um "mini-laboratório" cuidadosamente preparado e transportado. Quando isto não é possível, fazem o trabalho em casa. Geralmente, as residências dos transmutadores contam com um laboratório completo e diversos livros relacionados ao estudo das propriedades e da alteração da matéria.

As magias de transmutação têm várias utilidades, dependendo da criatividade do mago. Ele poderia transformar a arma de um inimigo em borracha para não causar dano, reduzi-lo de tamanho ou transformá-lo em algum animal inofensivo. Existem outras funções que não são relacionadas ao combate. Um transmutador poderia criar membros extras para facilitar seus trabalhos, alterar a sua aparência para enganar os outros, mudar a cor de sua pele e utilizá-la como uma camuflagem etc. Os transmutadores não gostam muito de mágicas ofensivas, embora alguns as utilizem.

As magias de transmutação englobam principalmente os caminhos da Água e Terra (3D&T) ou Metamagia (Daemon), combinados com qualquer caminho elemental ou natural (Animais, Plantas ou Humanos). Outros caminhos podem ser estudados por estes magos a fim de conseguir um maior refinamento para suas mágicas. Os caminhos dos Espíritos e Demônios não despertam muito interesse para os transmutadores.

**Magias Iniciais:** De uma Substância a Outra, Forma Animal, Forma Bestial, Forma Humanóide, Megalon, Mikron, Transformação, Transformação Momentânea, Transformação em Orc, Transformação em Pudim de Ameixa

## Transmutador

**3D&T**
**Custo:** 0
**Restrições:** Água 1, Terra 1
**Vantagens:** Recebe Focus+1 para as Magias Iniciais. Recebe Química (Ciência) gratuitamente. Pode comprar Ciência por 1 ponto e a vantagem Forma Alternativa por 2 pontos
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×3

**DAEMON**
**Custo:** 4 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de Perícia
**Restrições:** Nenhuma
**Perícias:** Adaga, Bastão ou Cajado 30/30, Alquimia 30, Anatomia 20, Botânica 20, Herbalismo 30, Ler/Escrever 40, Metalografia 20, Pesquisa/Investigação 40, Química 50, Rituais 30, Zoologia 20
**Aprimoramentos:** Biblioteca Mística 1, Poderes Mágicos 2, 2 Pontos Heróicos
**Formas e Caminhos Preferidos:** Criar, Controlar, Metamagia (combinada com qualquer caminho elemental e/ou natural)
**Pontos de Magia:** 2 + 2 por nível
**Pontos Heróicos:** 2 por nível

# Trobeiro

As áreas de atuação deste profissional são principalmente as pradarias (planícies, savanas...), ou qualquer outro terreno propício para a prática da pecuária.

O trobeiro é uma espécie de boiadeiro, mas seu trabalho não se limita apenas a cuidar de bovinos. Ele tem competência para lidar com qualquer tipo de animal de pasto, sejam estes cavalos, cabras, ovelhas entre outros. A função principal de um trobeiro é manter um rebanho sob controle, e zelar pela segurança e bem-estar deste. Ele deve diagnosticar doenças ou problemas psicológicos dos animais, apartar conflitos entre estes, tratá-los com jeito, vigiar ostensivamente o rebanho contra invasores e estar preparado quando algum animal rebelde quiser escapar.

O serviço de um trobeiro seria mais difícil sem o auxílio de um valoroso e fiel aliado: o seu companheiro trobo (isto explica o nome deste profissional, dããã...), que não serve apenas como montaria, mas também auxilia na vigilância do rebanho, na procura de animais perdidos e para perseguir intrusos. Os trobos foram escolhidos para esta função por serem fortes, resistentes e com uma aparência imponente, apesar de dóceis. Mesmo que estes animais não andem tão rápido quanto os cavalos (a menos que sejam jovens), um trobeiro não trocaria o seu companheiro trobo por qualquer outro animal, em hipótese alguma.

Tanto o trobo quanto o seu criador são grandes companheiros. Eles jamais fariam mal um ao outro, e nunca abandonariam o seu parceiro em situações de emergência. O serviço de ambos torna-se eficiente graças à confiança e ao respeito entre eles.

O figurino típico dos trobeiros é bem peculiar. Calças largas, chapéu preto ou marrom decorado com uma pena de trobo, camisa de cor clara, lenço amarrado próximo à gola e botas sem esporas. Normalmente são fanfarrões e apreciam uma boa comida. Suas preferências gastronômicas são carnes, massas, vinhos e bebidas quentes, especialmente chá.

Trobeiros são habilidosos com a boleadeira. Este instrumento serve para imobilizar animais fugitivos, bem como para deter intrusos. O uso de redes também é muito difundido entre estes profissionais. Eles não gostam muito de utilizar outros tipos de armas, talvez, no máximo, uma espada curta.

Importante dizer: este kit é proibido para anões, visto que eles e os trobos não cultivam o melhor dos relacionamentos. O kit também é vetado para raças que não costumam utilizar animais de montaria, como os minotauros. Os humanos são os que tem mais facilidade para seguir esta profissão, visto que a maioria dos trobeiros pertence à esta raça.

## Trobeiro

### 3D&T

**Custo:** 2 (1 para Humanos)
**Restrições:** Proibido para Anões e Minotauros
**Vantagens:** Recebe Cavalgar (Animais), Paralisia (por boleadeira ou rede) e Parceiro (trobo) gratuitamente. Pode comprar Animais por 1 ponto
**Desvantagens:** Nenhuma
**Pontos de Vida:** R×4

### DAEMON

**Custo:** 3 pontos de Aprimoramento (2 para Humanos), 250 pontos de Perícia
**Restrições:** Proibido para Anões e Minotauros
**Perícias:** Boleadeira 40/40, Escutar 20, Furtividade 20, Montaria 40, Rastreio 30, Rede 20/20, Sobrevivência (Pradarias) 40, Tratamento de Animais 30, Treinamento de Animais 20, Veterinária 20
**Aprimoramentos:** Familiar 2 (trobo), 3 Pontos Heróicos
**Pontos Heróicos:** 3 por nível

# NOVAS REGRAS

Nesta seção vão constar algumas vantagens, desvantagens e aprimoramentos criados ou adaptados especialmente para dar suporte aos kits apresentados aqui.

## Poder Elemental (para Daemon)

*Nota do Autor: Regra extraída do netbook* ***Guerreiras Mágicas de Rayearth****, de Marcelo de Matos "Guaxinim", disponível no site* www.daemon.com.br

Você possui o poder de um Elemento dentro de si.

**1 ponto**: 1 ponto de elemento e 5 de poder.
**2 pontos**: 2 ponto de elemento e 10 de poder.
**3 pontos**: 3 ponto de elemento e 15 de poder
**4 pontos**: 4 ponto de elemento e 20 de poder
**5 pontos**: 5 ponto de elemento e 25 de poder

Para cada ponto de poder elemental, os ataques causam 1d6 de dano. O custo para cada ataque também varia de acordo com o nível de poder. Se você possui Poder Elemental 3 e deseja fazer um ataque que cause o valor máximo (3d6 de dano), vai gastar 3 pontos de poder. O dano causado não é considerado mágico. É necessário gastar 1 ponto de Aprimoramento para aumentar o nível de elemento e o número de pontos de poder necessários para a realização dos ataques elementais. Isto também pode ser possível através de um treinamento intenso ou acordos com entidades sobrenaturais.

O alcance dos ataques pode ser igual ao de Focus mágico (50m para PE 1, 100m para PE 2 etc). Efeitos de área devem ser determinados pelo Mestre.

Abaixo seguem algumas das funções dos poderes elementais (além de causar dano direto).

**Bloqueio**: Esta habilidade cria uma parede ou bolha formada por uma grande quantidade da substância a que o elemento do personagem se refere (Fogo, Gelo, Vento, etc.), no local à escolha do lançador (possivelmente, mas não necessariamente, em torno de si próprio), com o objetivo de bloquear um ataque iminente. Depois de absorver o ataque, a substância se dissipa e desaparece, a menos que o lançador continue se concentrando. Esta habilidade neutraliza 1d6 pontos de dano por nível gasto (máximo 5d6).

É possível manter a barreira formada pelo Bloqueio de pé mesmo depois dele ter absorvido um ataque. Não é preciso nenhum teste, mas o lançador não pode se concentrar em nada além da habilidade. Enquanto a barreira estiver erguida, ela oferecerá a mesma proteção. Se a qualquer momento algum ataque conseguir atravessá-la, o personagem deve pagar um ponto de Poder para mantê-la de pé, ou ela será destruída. O Bloqueio nunca é capaz de causar dano, mesmo quando sua substância normalmente o seria (Fogo, por exemplo). Esta mágica também pode ser usada contra ataques não-elementais, como golpes de espada. É possível usar um único Bloqueio para proteger mais de uma pessoa, ou defender mais de um ataque ao mesmo tempo, mas é preciso gastar um ponto extra de Poder para cada pessoa/ataque além do primeiro.

**Arma de Magia:** Esta habilidade cria uma arma de mão feita da substância a que o elemento do personagem se refere (Fogo, Gelo, Vento, etc.). A arma tem a mesma resistência e propriedades de seu correspondente real. Uma faca de gelo, por exemplo, seria tão sólida quanto uma faca de aço. É possível atacar ou defender-se com uma Arma Elemental no mesmo turno em que ela é criada. Para cada ponto gasto neste poder você poderá criar uma arma que causa 1d6 pontos de dano por nível (máximo 5d6).

## Poder Oculto (para Daemon)

**1-5 pontos:** Você guarda um poder latente dentro de si. Ele só se manifestará dentro de determinadas condições, geralmente em situações de tensão ou fúria, ou em qualquer outra ocasião determinada pelo Mestre.

Para cada ponto gasto neste Aprimoramento, você pode adicionar dois pontos em qualquer um de seus atributos ou um ponto de Focus em qualquer Forma ou Caminho. O jogador não pode gastar mais de dois pontos extras em um mesmo atributo ou Focus. Se ele decidir aumentar os pontos de Focus de seus personagens com o Poder Oculto, este só poderá utilizar mágicas com efeito instantâneo. Não é possível invocar magias permanentes ou sustentáveis.

O ato de invocar o Poder Oculto leva uma rodada, embora este possa se manifestar em uma oportunidade aleatória determinada pelo Mestre. O Poder Oculto pode ser ativado apenas em situações de combate, e quaisquer bonificações concedidas por esta habilidade terminam ao final da luta.

## Toque Letal (para Daemon)

*N.A: Regra extraída do livro* ***Trevas 1ª Edição****, de Marcelo Del Debbio*

**-3 pontos:** o mero toque dos dedos deste personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos animais. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem fica perto deles por muito tempo. Animais fogem dele.